N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#133
JANVIER 2002



Tests Aquanox • Asheron's Call : Dark Majesty • Ballistics • F1 2001 • Harry Potter • Jimmy White's Cueball World • Megarace 3 • Parkan • Pool of Radiance 2 • Primitive Wars • Rally Trophy • Rayman M • Opération Flashpoint : Red Hammer • Return to Castle Wolfenstein • Soul Reaver 2 • S.W.I.N.E. • The Nations • The Sims et plus si affinités • Trade Empire • Ultimate Ride • Waterloo • Zax : The Alien Hunter • **Dossier** Xbox **Reportages** Unreal Tournament 2 • Codefest 2002 • Hitman 2 • Multisim **Matos** GF3 Ti200 • nForce • Terratec Sixpack **Réseau** Battle Realms • Neocron • Empire Earth **Du nouveau sur** C&C Renegade • Creature Isle • Die Hard • Disciples • Gorasul The Legacy of The Dragon • Incoming Forces • Mafia • No One Lives Forever 2 • Steel Beasts • Tropico : paradise Island

MEDAL OF HONOR
DÉBARQUEMENT ALLIÉ

NUMÉRO 133 • JANVIER 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE € 5,90 (38,70 FF) • ANT-GUY € 6,90 (45,26 FF) • REU € 8,50 (55,76 FF) • BEL € 5,90 (238 FB) • CH 11 FS • ALG 500 DA • AND 38,70 FF (€ 5,90) • CDN $ 9,95 • GRE € 7,30 (2 487 DR) • LUX € 5,90 (238 FL) • MAR 75 DH • MAY € 8,50 (55,76 FF) • PORT CONT € 5,90 (1 183 ESC) • TOM 1,600 F.CFP.

RETURN TO THE CASTLE WOLFENSTEIN • ASHERON'S CALL : DARK MAJESTY joystick 133 • JANVIER 2002 • 5,90 € MEDAL OF HONOR

Joueur d'élite





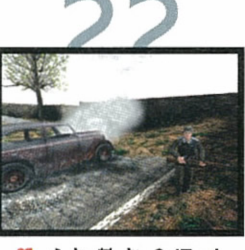




133 JANVIER 2002

ommaire

22



LE JEU DE LA COUV' : MEDAL OF HONOR Après avoir cartonné sur PlayStation, Medal of Honor est sur le point de débarquer - et c'est le cas de le dire - sur nos PC tout velus. Apprêtez-vous à rejouer le film « Il faut sauver le soldat Ryan » dans ce FPS historico-militaire qui s'annonce de grande qualité.

66



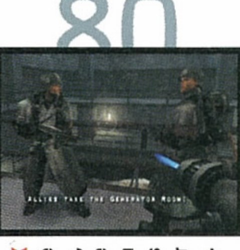
DOSSIER X-BOX Imaginez une boîte noire et verte, dans laquelle on aurait fait rentrer un PC à coups de marteau. C'est un peu ça la Xbox, mais pas que ça. Toutes les infos techniques et ludiques dans ce dossier.

70



REPORTAGE UNREAL TOURNAMENT 2 Ça fleure bon le frag du côté de chez Epic/Digital Extreme/Legend Entertainment. Contre toute attente, Unreal Tournament 2 ne devrait pas être qu'un clone surpolygôné de son prédécesseur. Les créateurs d'UT2 ne manquent pas d'idées, comme on peut le constater dans ce reportage.

80



TESTS JEUX Return to Castle Wolfenstein, qui aura égayé notre ordinaire de multijoueur à la rentrée, arrive tout beau tout chaud en test dans ce numéro. Ainsi que Dark Majesty, l'extension pour le MMORPG Asheron's Call, le très sympathique F1 2001 ou Rally Trophy pour ceux qui préfèrent les bains de boue.

162



REPORTAGE MULTISIM Après avoir bien craqué sur Ryzom, notre Wanda nous consacre son dernier reportage aux gars de Multisim Interactive, les créateurs de cet univers. Des passionnés assurément.

COUVERTURE
Medal of Honor : Débarquement allié
© 2015/Electronic Arts 2002

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
GÉRANTE : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ ADJOINT : Pascal Traineau
PRINCIPAL ASSOCIÉ : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
RÉDACTEURS EN CHEF-ADJOINTS : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Simone Audissou
CORRECTRICES : Anne Pavan et Sonia Jensen
SECRÉTAIRE : Nathalie Brun
NEWS : Toute l'équipe
BÊTA-VERSIONS : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule), RaHaN (Grégory Szriftgiser), Elwood (François Tarrain)
RUBRIQUE MATOS : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda), RaHaN (Grégory Szriftgiser)

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Stéphane Noël
2ÈME RÉDACTRICE GRAPHISTE : Sonia Nini
MAQUETTISTES : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé, Yohan Meheu, Aline Saussier, Joseba Urruela
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly
ICONOGRAPHE : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
DIRECTRICE DE PUBLICITÉ : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
CHEFS DE PUBLICITÉ : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr, Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
ASSISTANTES DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé, Samantha Bondon (01 41 34 87 28)
PROMOTION : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr
Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. **ÉTRANGER :** Par bateau 339 F
PAR AVION : Sur demande au 01 55 63 41 15
ANCIENS NUMÉROS : 03 20 12 86 01
VENTES : Promévente 08 00 19 84 57

PHOTOGRAVURE : Compo Imprim - Hafiba
IMPRIMÉ PAR : Brodard, Roto Sud
DISTRIBUTION : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RESPONSABLE : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive
RÉALISATION DU CD-ROM : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution





DÉTAIL DU CD-ROM

Avez-vous vu la trottinette Ginger (www.segway.com) à la télé ? Mais si, on vous en avait parlé il y a six mois comme d'un truc qui allait révolutionner le transport urbain. Jusqu'à présent, rien n'avait été dévoilé de ce système pour le moins surprenant. Un ensemble de gyroscopes alimentés par batteries maintient l'engin en équilibre sur ses deux roues et l'occupant n'a qu'à se pencher dans différentes directions pour se diriger, et ce jusqu'à 15 km/h sur une distance de 50 bornes. C'est juste fantastique. Alors voilà : « Cher père Noël (je sais, je suis à la bourre), pourriez-vous me livrer une trottinette électrique qui tient debout toute seule ? Et t'as intérêt à te grouiller ». « Cher Lord Casque Noir, j'ai bien reçu ta lettre. C'est avec plaisir que je te livrerai ta trottinette. Tu as simplement omis de préciser qu'elle coûte la bagatelle de 3 500 euros. Dis donc, tu ne prendrais pas le père Noël pour un idiot ? Sache que tu peux toujours crever ! Je t'emmerde. Joyeux Noël ». Bon, eh bien je retourne faire mon CD, moi. Ah oui, une précision qui fera plaisir à iansolo. Les musiques de l'interface ne sont pas de Stéphane Hébert comme c'est indiqué sur le CD mais d'Olivier Aubin (alias iansolo) et Olivier Abitbol. Et voilà.

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

cdrom@joystick.fr

DROITS D'AUTEUR

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 450 équipé de 64 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 600 MHz, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 95/98/Me/2000/XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.



Contenu du CD n°1

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

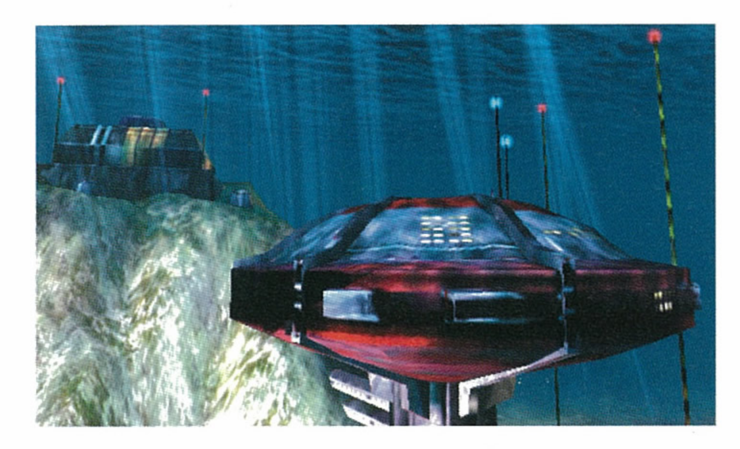
DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE

La DÉMO : Répertoire \DATA\DEMOS

Les démos

AQUANOX

Genre : Action
Éditeur : Fishtank Interactive
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AQUANOX du CD1 et cliquez sur AQUANOX.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

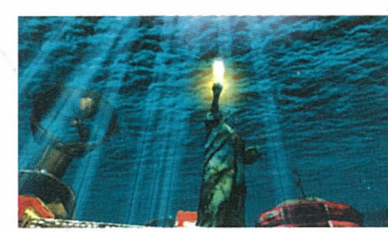
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Aquanox. Allez dans Setup pour connaître les touches et configurer le graphisme. Vous pouvez facilement jouer à la souris et au clavier, mais le joystick offre une meilleure maniabilité.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM





ART OF WAR

Genre : Startégie, add-on de Cossacks
Éditeur : CDV Software
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D





Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARTOFWAR du CD1 et cliquez sur ARTOFWAR.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Cossacks.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

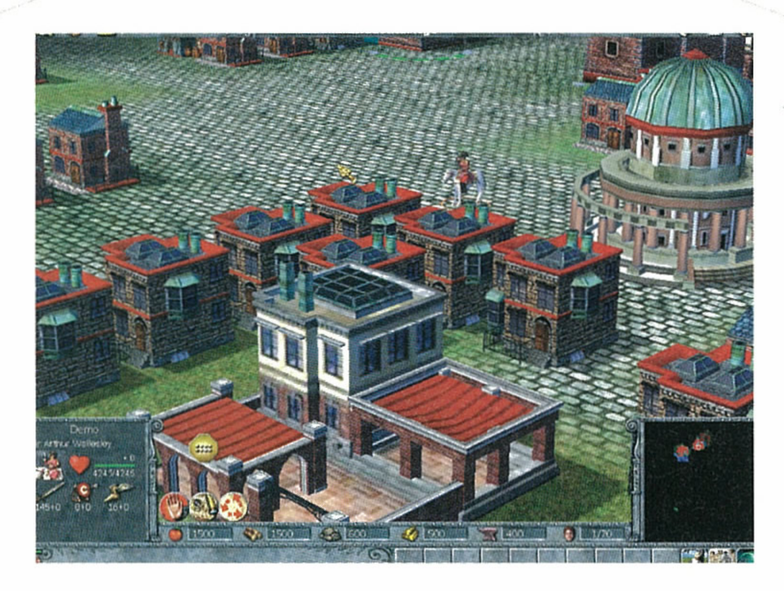
Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AQUANOX du CD1 et cliquez sur AQUANOX.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.





Empire Earth

Genre : Stratégie
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EMPIREEARTH cliquez sur EMPIREEARTH.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Sierra. Suivez le tutorial pour vous faire la main.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM



Megarace 3

Genre : Arcade
Éditeur : Cryo
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MEGARACE3 du CD1 et cliquez sur MEGARACE3.ZIP

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Une fois que vous avez dézipé le fichier, lancez MEGARACE3_DEMO.EXE.

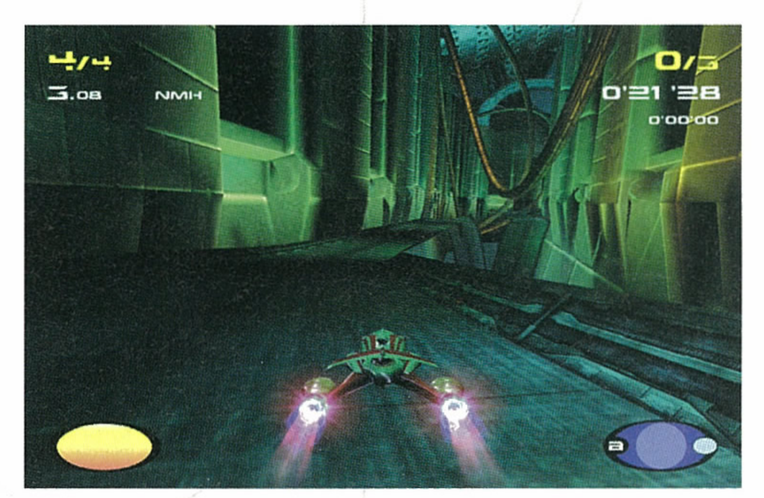
Config mini

PIII 600 128 Mo RAM



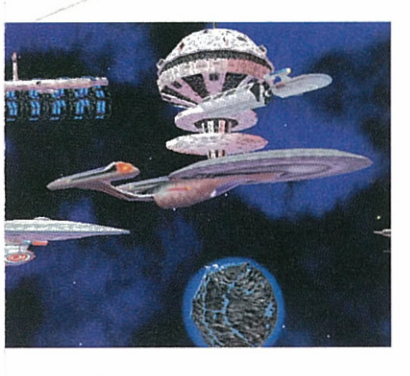








Les démos





Star Trek Armada II

Genre : Stratégie
Éditeur : Activision
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARTREKARMADA du CD1 et cliquez sur STARTREKARMADA.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

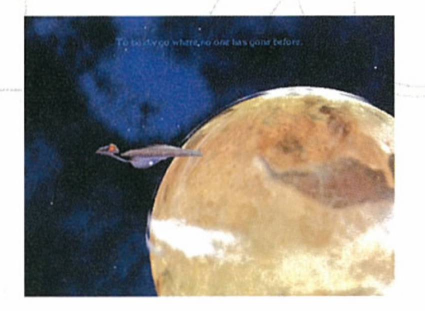
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Star Trek Armada II Demo.

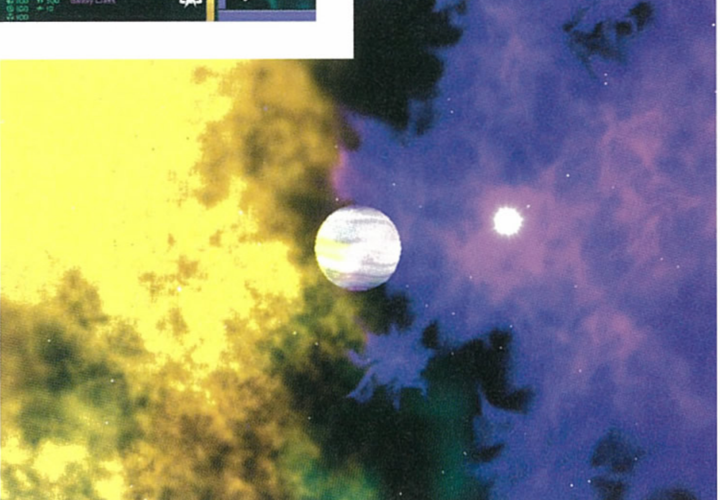
Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

Remarque : Pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.0a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.



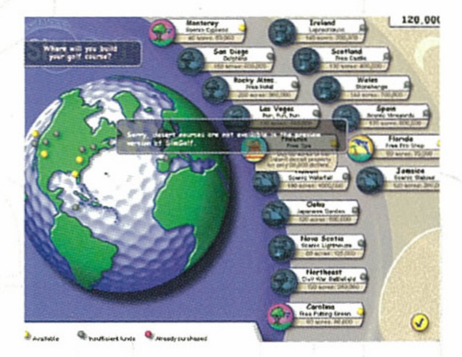


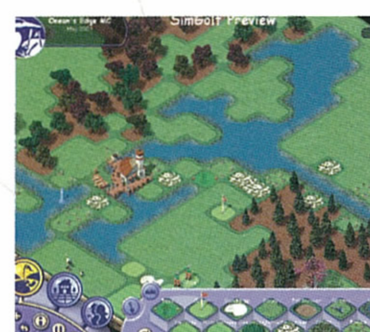


Sim Golf

Genre : Sim
Éditeur : Firaxis game
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SIMGOLF du CD1 et cliquez sur SIMGOLF.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Firaxis Game. Suivez les conseils de votre aide pour démarrer. Le gameplay est similaire à celui d'un Sim City.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

LE MEILLEUR PRIX DVD UNIVERSAL

DVD VIDEO



UNE SÉLECTION DE 25 DVD
POUR SEULEMENT 12,04 € (79 F.)

THE GAME · ARLINGTON ROAD · BEAN · SLEEPERS · GUNS 1748
LES CADAVRES NE PORTENT PAS DE COSTARD · SILENT RUNNING
LES FAUCONS DE LA NUIT · ARNAQUES CRIMES ET BOTANIQUE · FEAR
LA MANIERE FORTE · AIRPORT · L'EMPRISE DES TENEBRES
LORENZO · LE SOUS-SOL DE LA PEUR · LE CAVALIER ELECTRIQUE ...

OFFRE SPÉCIALE PROFITEZ-EN VITE !

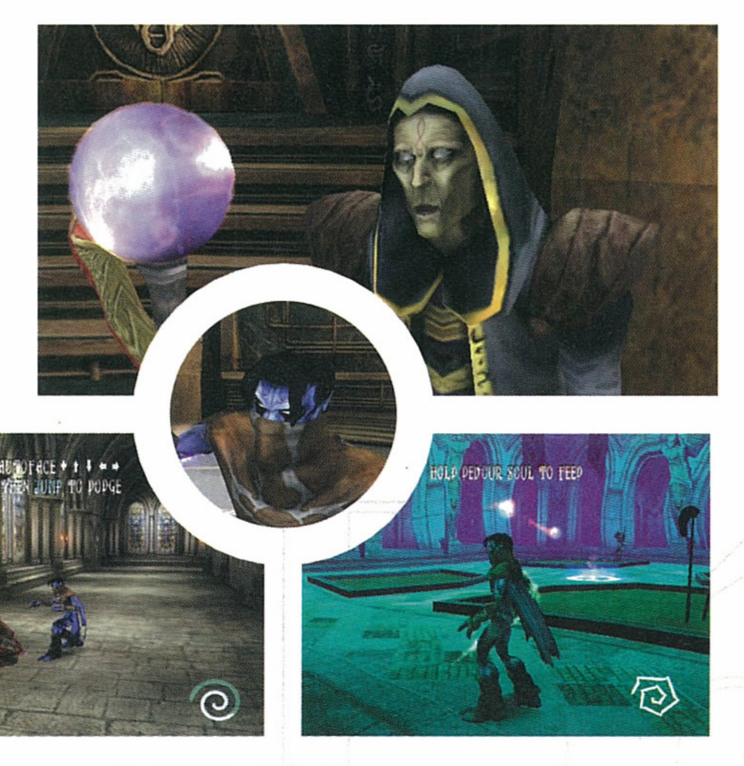




Les démos

Soul Reaver 2

Genre : Action/Aventure
Éditeur : Eidos
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SOULREAVER2 du CD1 et cliquez sur 2DEMOSETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Eidos. Allez dans option pour configurer vos touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM



Duel Field

Genre : Stratégie
Éditeur : Sismoplay
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DUELFIELD du CD1 et cliquez sur DUELFIELD.EXE.

Remarque

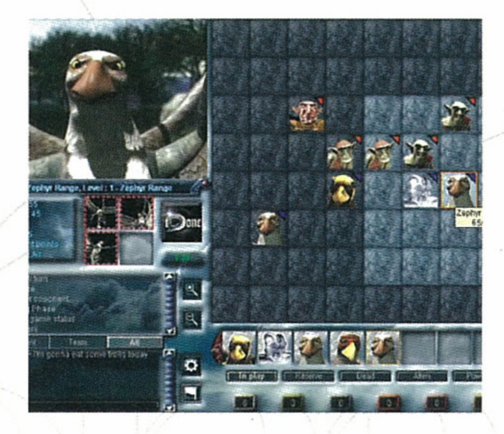
Nécessite l'installation de DirectX 8.0. Attention, le jeu est uniquement online.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Duel Field Disciple.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM





Pool of Radiance

Genre : RPG
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\POOLOFRADIANCE du CD1 et cliquez sur POOLOFRADIANCE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Le jeu se décompacte dans le répertoire C:\JOYSTICK\POOL. Pour le lancer, cliquez sur SETUP.EXE. Puis allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Pool Internet Démo.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM







Contenu du CD n°2 Joystick N° 133

LES SHAREWARES AUDIO :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

(LOLO.MIX)-Temple.zip	Musique lecteur
DEADELUS.zip	Musique lecteur
dj-fighter.zip	Musique lecteur
Easy.zip	Musique lecteur
fred(tb).fr-the first idea.zip	Musique lecteur
megafloor2.zip	Musique lecteur
mp3ff47.zip	Musique lecteur
mpp.zip	MOD Plug Player 1.46
Mystic Ligth.zip	Musique lecteur
paradise.zip	Musique lecteur
wasabi-sdk_beta2.exe	SDK Winamp 3.0 alpha
winamp.zip	5 skins pour Winamp
winamp278_full.exe	Winamp 2.78
Xlr8-Feeling_Alone.zip	Musique lecteur

LES SHAREWARES COMMUNICATION :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

camxpb6.zip	WebcamXP Beta 6
CesarFTP.EXE	CesarFTP v0.99d
cngsetup.exe	Check&Get v1.12 build 109/U
fg10beta1.zip	FlashGet 1.0 beta 1
ICQ2001b.exe	ICQ 2001b Beta v5.18 Build #3659
tb154b15.rar	The Bat! v1.54 Beta 15
trillian-v0.70.exe	Trillian 0.7
w32-401.exe	Pegasus Mail 4.01
zonalm26zla.exe	ZoneAlarm Standard 2.6.362

LES SHAREWARES DRIVERS :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

Win2K-XP_23.11.exe	Drivers Nvidia 23.11 Win2000/XP
Win9x-Me_23.11.exe	Drivers Nvidia 23.11 Win9x/Me

LES SHAREWARES GRAPHISME :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Ce répertoire contient de nombreux fonds d'écran non répertoriés dans cette page.

bypass-minus_fisk.zip	Demomakers
cryonics_we_are_by_cryonics_2.zip	Demomakers
goatard_by_noice.zip	Demomakers
marsik_final(bis).zip	Demomakers
rainbowstars_by_esprit_razor1911.zip	Demomakers

LES SHAREWARES JEUX :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

bz2cp_fe_p1.exe	Battle Zone 2 Forgotten Ennemies
Cs_Athome_SR.zip	Carte CounterStrike
cs_loftstory_beta2.1.zip	Carte CounterStrike
cs_villa.zip	Carte CounterStrike
CTF-Stairway.zip	Carte Unreal Tournament
defrag142full.exe	MOD Quake 3
gp3carriere.zip	Gestionnaire de carrière pour GP3
HalfLife Maps.zip	2 Cartes pour Half-Life
Hannibal.zip	Scénario Age of Kings : the conquerors
La Forteresse D'astria.ZIP	Scénario Age of Kings : the conquerors
Markilly_Patch_V6_Complet.exe	Patch Markilly pour CounterStrike
missions_ofp_[line]_killer.zip	Mission Opération Flashpoint
moxy.exe	Jeu
patchworlds.exe	Jeu
PetitPied.zip	MOD Unreal Tournament
Shok's Script Installer.exe	SHOK's Script 1.7 pour CS 1.3
strikeforce165_win.exe	MOD pour Unreal Tournament
Terre du Milieu.zip	Carte pour Heroes of Might & Magic 3
TetrisMasterBeta2.exe	Jeu
to-slums.zip	Carte Unreal Tournament Tactical Ops 2
vx.zip	VX

LES PATCHES :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

CZ_15_FR.zip	Conflict Zone 1.5
el102fr.exe	Etherlords 2.03
il2sturmovikv102b.exe	IL2 Sturmovik 1.02b
Operationflashpointv120a130.exe	Opération Flashpoint 1.20 vers 1.30
ProjectEdenPatch.exe	Project Eden 1.02
serioussamv105euro.exe	Serious Sam 1.05
troopersnv.zip	Starship Troopers patch Nvidia
yurirevengev1001.exe	Yuri's Revenge v1.001

LA PHARMACIE :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

powarc70208.exe	PowerArchiver 7.208
titanin.exe	Antivirus Panda Titanium
winhex.zip	WinHex 9.97 Beta

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

adc147.zip	Advanced Disk Catalog v1.47
ar505fra.exe	Acrobat Reader 5.05
CineDVD.zip	CinéDVD version 0.6a
DivX411Bundle.exe	Codex DiVX 4.11
ezcddax461.exe	Ez cdda 4.61
HS4Setup.exe	HyperSnap 4.61
\iview361.exe	IrfanView32 v3.61
Mega Joyliste.zip	Index joystick
OPVFR.zip	Overnight's Picture Viewer
Orion3d_sdk_win32_alpha1.03.exe	Orion SDK 1.03
regon.zip	Reg Organizer 1.1 Beta
StrokeIt9b2.exe	StrokeIt 0.9 Beta 2
tweakxp-setup.exe	Tweak-XP 1.23.1
wnaspi32.zip	Nero ASPI Driver fo NT/2000 v2.0.1.28
XPAntiSpy2.exe	XPAntiSpy2
zplay220.exe	Zoom Player 2.20

DOSSIER SPÉCIAL RÉSULTAT CONCOURS « MA DÉMO DE MON JEU » SUR www.joystick.fr

Répertoire \DATA\SHAREWARES\Ma démo de mon jeu

Vous trouverez dans ce répertoire les deux jeux des deux gagnants du concours qui a eu lieu sur le site Internet de joystick.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension.ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers, là où vous le leur indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

"Stronghold réussit le pari d'instruire le joueur sans qu'il s'en aperçoive ! Très bien réalisé, redoutablement prenant, c'est une valeur sûre de la gestion-stratégie"

Gamespy.com

"... il s'agit d'une valeur sûre à acheter les yeux fermés, comme dirait l'expression consacrée. La bonne surprise de la rentrée."

PC Gamer



LA SIMULATION DE FORTERESSE

COMBATTRE OU CONSTRUIRE ?
Découvrez 21 missions et un scénario prenant : soit la construction avec de nombreux combats de siège, soit la création libre la gestion de château dans la campagne économique.

COMBATS DE SIÈGE TRÈS RÉALISTES.
Défendez-vous grâce à une multitude d'armes d'époque telles que les douves, le brai enflammé, les mangonneaux, les ponts levis, les flèches enflammées, les tours, les baraquements militaires, les cages à chiens et bien d'autres encore.

ENVAHIR UN VRAI CHÂTEAU.
Envie d'un combat rapide ? Attaquez ou défendez un des nombreux sites pré construits selon des plans historiques.

ATTAQUEZ VOS VOISINS.
Modes multijoueurs LAN ou sur Internet avec GameSpy.

CRÉEZ VOS PROPRES SCÉNARIOS.
Utilisez l'éditeur de scénario intégré et partagez si vous le voulez vos créations.

CONSTRUISEZ LE CHÂTEAU ULTIME,
grâce à l'interface très simplifiée.
Vous êtes fatigués ou inquiets des envahisseurs ? Jouez au mode construction libre, dans lequel tout est possible.

JOYSTICK : 90%
MICROMANIA : 17/20
GAME KULT : 9/10
PC FUN 16/20
GEN4 : 16/20



WWW.FIREFLYWORLDS.COM WWW.TAKE2GAMES.COM

Téléchargez les nouvelles maps sur le :

WWW.STRONGHOLD-LEJEU.COM













COURRIER

Passé composé

Pourquoi ne pas envisager l'introduction d'une rubrique dédiée à l'histoire du jeu vidéo, aux anciens tests (archives de Joy), à ce qui se passait il y a quelques années au même moment, aux anciennes machines... ? Il y a beaucoup de matière. Et ce serait une bonne façon d'éduquer le plus jeune lectorat, de leur proposer une mesure possible au progrès actuel de l'informatique.

Nebulus

Mouais, on y pense de temps en temps et puis on oublie. Il faut dire qu'avec Internet, il n'est pas très compliqué de voyager dans le passé. Et puis franchement, je me demande si c'est aussi intéressant que ça en a l'air. C'est un peu comme retourner dans le village de son enfance : la maison est moche, le jardin est beaucoup plus petit qu'on se le rappelait, et la forêt- mystérieuse-loin-au-fond est en réalité composé de six arbrisseaux rabougris. Et en plus, le gentil chien du voisin est mort. Le voisin aussi d'ailleurs.

courrier@joystick.fr
Joystick – Courrier des lecteurs
124, Rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT, BP2 – 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 01.55.63.41.15

Qu'il crève !

J'ai acheté FS 2002. Le soft est extrêmement plaisant à jouer, mais il y a quelque chose qui m'énerve PROFONDÉMENT. Je m'explique : dès que j'ai eu la boîte du jeu en main, le doute s'est emparé de moi, vu la légèreté de l'emballage. Quand j'ai déballé le tout, confirmation, catastrophe, horreur : PAS DE MANUEL PAPIER !!! (hormis un petit guide de mise en route rapide), mais des manuels sur CD à lire avec Acrobat Reader.

Je trouve ça scandaleux, car premièrement c'est hyper-chiant à lire, mais en plus on nous prend pour des cons : j'ai acheté la version « pro » à 550 balles (ce qui est quand même, et de loin, le jeu vidéo le plus cher du moment...) et j'estime que j'ai droit à des manuels dignes de ce nom. D'autant plus que si tu imprimes les manuels du CD, comme on nous le suggère, t'es bon pour acheter 300 cartouches d'encre ! Des manuels sur CD pour des jeux « budget » à 99 francs, OK, mais pas pour une simu de vol de cet acabit.
À MORT L'ACROBATE ! Retourne chez Pinder, et rends-nous nos beaux manuels en papier glacé !

Philippe B.

Oui oui oui (ce n'est pas une référence à Joyce, non, non, non).

OK, OK, PAS DE PANIQUE, V'LÀ LE COURRIER DES LECTEURS. QUAND ON Y PENSE, C'EST UN PEU ANTINOMIQUE COMME APPELLATION, PUISQUE LA NOTION DE COURRIER IMPLIQUE QUE LE LECTEUR ÉCRIVE. DU COUP, ON DEVRAIT APPELER ÇA LE COURRIER-DES-LECTEURS-QUI-ÉCRIVENT-AUSSI-À-L'OCCASION. OH PIS NON, C'EST TROP LONG.

MOULINEX

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK,
CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression des Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnés dans l'annuaire). Vous trouverez également des renseignements utiles sur le site www.admifrance.gouv.fr

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joystick : cdrom@joystick.fr

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : www.joystick.fr Cliquez sur « Contact ».

Qu'il était blond mon guide

Ça y est, j'explose. Je ne peux plus supporter de telles erreurs ! C'en est terminé, les pingouins. Je dis NON ET NON, bougre de bougre de pingouin des Alpes norvégiennes. Retenez bien ceci : IL N'Y A PAS DE « H » à Natalie Portman !!! Que le coupable de cet acte irréparable soit pendu haut et court dans les prochaines 24 heures.

Enzo (fan de Natalie Portman en furie niveau 99 capable de 12 000 hits combos en une seule charge).

Euh, je ne comprends pas trop la raison de votre ire. Qui aurait eu l'idée saugrenue d'écrire ça ? Portmhan ou Hportman ou je ne sais quoi. Nous aussi on l'aime bien et on la respecte bien trop pour ça, Nath'.

Je vous écris car je suis très inquiet : j'aurais voulu connaître l'âge du capitaine de l'énigme de Casque Noir, savoir s'il a une Wolf GTi, s'il roule à 200 tout nu sur le périph, ainsi que la puissance en MHz de son PC. J'aurais aussi voulu savoir si vous étiez un gentil poulet (oui, vous) et si vous aviez vraiment une BX d'une couleur inoubliable ? Savez-vous que votre vidéo est un montage : il est impossible qu'une BX atteigne une vitesse pareille (à part en l'overclockant...). Enfin, j'aurais voulu savoir si Ackboo (cf. test Commandos 2) savait que l'équivalent du « oui » en allemand est Ja et non Ya... Au fait, je n'ai plus de nouvelles de M. Klotz, des caribous et de Paul Lovecraft ? Se sont-ils suicidés après un plantage fatal de Windows en arrivant à la dernière mission de Commandos 2, ou sont-ils tout nus eux aussi sur le périph' en sirotant du café Balunga ?

Fr4g (un lecteur inquiet)

Les réponses sont : 42, non, oui mais il garde ses chaussettes, il a une Game Boy, côôôôt ?, j'ai oublié, c'est possible dans une pente, naïneu et enfin : pas du tout, ils ont percuté un abruti qui conduisait en chaussettes, sauf Paul qui était en vacances chez son pote John René Raymond Tolkien.



Question à 100 balles

Je suis un fan de jeux vidéo : Stratégie, Role, Doom-like, et plus tard je voudrais en faire mon métier (testeur de jeux), mais je ne sais pas ceux qu'il faut faire.

Pour être testeur de jeux, il suffit de faire autre chose, de ne pas y arriver et finalement de se retrouver là par chance. Mais vous pouvez aussi envisager de bosser dans l'industrie du jeu, et là j'ai la réponse ultime : le guide « L'Étudiant : Les métiers des jeux vidéo ». C'est bourré de conseils et surtout d'adresses. Allez zou, je vous montre la couv' discrètement, là, au-dessus.

14-19 ?

Je recherche désespérément un ancien jeu PC qui date de la guerre 14-18 (ou peut-être un peu plus tard). C'est un jeu d'action simulation à deux joueurs, où le but était de ramener le drapeau adverse dans sa base. Pour cela, nous avions le choix entre trois véhicules : une jeep, un tank, et un hélicoptère.

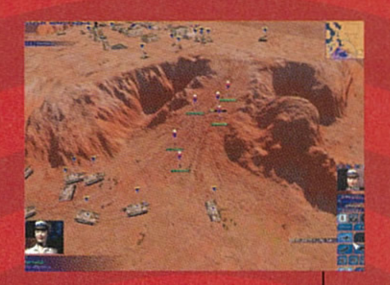
bigbossyakusa

Voui, il s'agit de Earth, Wind and Fire. On doit pouvoir trouver ça sur le Net dans une version émulateur. Ooops, ça me revient, c'est Return Fire.



Conflict zone patch 1.5

Le premier gros patch pour ce jeu franco-français vient de sortir. La version 1.5 (qui reprend tous les ajouts des patches précédents) permet de supprimer certains crashes du jeu : pendant des explosions à cause d'un calcul erroné dans la mise à jour du pathfinder, en mode Skirmish, ou lors de l'ajout d'unités en comportement strict au sein d'un groupe ayant un comportement différent. Les trajectoires des avions lors de raids aériens sont désormais correctes (parfois ils se perdaient), et hop, corrigé le bug qui survenait lors du mode Patrouille sur des unités les faisant s'arrêter à un moment. Côté technique, les problèmes de sons hachés ont disparu. Coté I.A., bien peu de choses (heureusement, tout l'intérêt du jeu est là), mais elle ramait pas mal en Skirmish en présence de nombreuses îles. Les développeurs ont aussi tuné quelques cartes solo et réseau ainsi que des textures au sol. La grande nouvelle, c'est l'amélioration des frame rate ainsi que du respawn des civils (les filles couchent plus vite). Attention, pour installer le patch, il faut obligatoirement l'installer sur une install « complète » ou « personnalisée complète ». www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1044 et si on exprime les mégas en kilos, ça pèse un douzième d'Ackboo (7,65 Mo).



Goodies Red Faction/ Patch « Bishop » 1.0

En ce moment, on aime bien se moquer de notre confrère Bishop. C'est facile et d'autant plus tentant qu'il a une grosse carrure et un cœur d'or (enfin, on mise fortement là-dessus). Les histoires à Bibi, c'est comme les histoires à Toto : y en a deux nouvelles par semaine passée à faire un « mod » pour Red Faction. Résultat du truc : le même jeu mais avec des balles de pistolet explosives. Voilà, donc la prochaine fois que les pages du web Joystick seront down ou que les serveurs planteront, vous saurez qu'il est en train de préparer un mod. Pour éviter ça, faites-le à sa place avec la collection complète des Red Faction Goddies qu'on trouve au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1115

patches

Patch Warlords/ Mongol Invasion 1.02b

Ce jeu très propre attendait toutefois quelques améliorations. Parmi celles-ci, c'est le multijoueur qui se paye une belle plâtrée de nouveautés : le moral des armées en réseau revient aux réglages de Shogun Total War, (à savoir que nos troupes ne commenceront plus avec un bonus de courage). Il est donc plus simple de faire fuir l'ennemi en snippant quelques généraux à l'arc. On peut aussi jouer des parties de Mongoles contre Mongoles (comme quoi, ce n'est pas réservé qu'à Starcraft. Oui, je plaisante) ou Japon ancien contre Japon ancien. Les coûts des améliorations des armes et des armures ont légèrement augmenté à cause de l'indice nikkei, tout comme certaines unités (les moines guerriers, les gardes coréens, la cavalerie légère, etc.) qui se voient cotées à la hausse en multijoueur. D'autres corrections plus générales ont été apportées : la fatigue et le contrôle de la vitesse de marche ont été améliorés, les points de départs des renforts ont été bougés pour plus de réalisme, et le jeu est plus stable. Les unités cachées ne peuvent plus être vues par des attaquants (sauf par le général). En plus de cela, on trouve deux nouvelles cartes « The Ironing Board » et « Togakushi » (qui signifie plus ou moins « lance-carottes » en japonais). On pompera ces patches (celui pour Mongol invasion et Warlords) de 6,9 et 5,9 Mo sur le www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1113





C'est le numéro de janvier, et on n'a pas vu passer Noël tant les gros jeux attendus (Neverwinter and co) se sont pris du retard en plein dans les mâchoires. Profitons-en pour repatcher nos grands titres d'il y a sept ans (NDA : en années informatiques, comme pour les chiens, on multiplie par 7).



Bob Arctor

MEDAL OF HONOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ

PAR Elwood

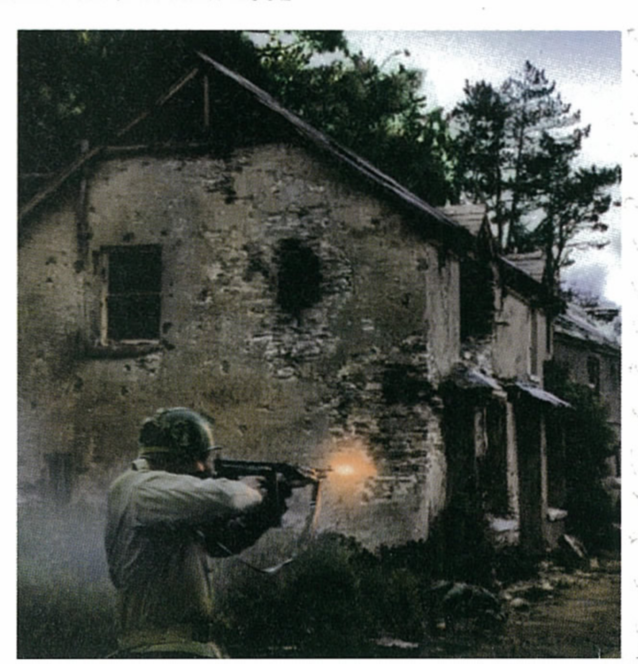
Ah là là, quelle bande de joyeux drilles ces Yankees ! Des vrais déconneurs ! Sans le vouloir, ils sont passés maîtres dans le maniement de l'ironie ! Tiens, par exemple, connaissez-vous le sens premier du mot « Blockbuster » ? Nan... Ben c'est le petit sobriquet donné aux énormes bombes larguées par les Américains sur les villes allemandes, pendant la Seconde Guerre mondiale : des gros pétards suffisamment puissants pour faire sauter un quartier entier (block, en anglais) ! Comme chacun sait, ce terme a ensuite été récupéré par l'industrie du divertissement - le cinéma en tête - pour qualifier les gros cartons du box-office... Ainsi, un film comme « Il faut sauver le Soldat Ryan » peut être défini comme un sacré Blockbuster. Eh bien voilà finement introduit le sujet qui nous intéresse aujourd'hui : la copie carbone, version jeu vidéo, du susnommé Soldat Ryan, alias Medal of Honor : Débarquement Allié... une superproduction haut de gamme qui possède tous les stigmates d'un bon gros Blockbuster à venir sur PC !

Descendance console

Qualifiée (souvent à raison) de parent pauvre du jeu d'action en vue subjective, la PlayStation a quand même réussi une belle passe d'arme en donnant naissance à la série des Medal of Honor. Conçus dans l'antre du studio DreamWorks Interactive (une joint venture entre DreamWorks SKG et Microsoft), les deux épisodes de MoH sortis sur la 32 bits de Sony alignaient en effet bon nombre de qualités : un background très riche sur fond de Seconde Guerre mondiale (merci Spielberg !), une jouabilité aux petits oignons parfaitement adaptée aux contraintes du pad, une I.A. proprette et une mise en scène toute hollywoodienne. Bref, le succès ne se fit pas attendre bien longtemps et DreamWorks Interactive montra derechef quelques velléités mercantiles en programmant un long chapelet de suites. Seulement voilà, entre-temps la loi des fusions/acquisitions fit son œuvre, et en février 2000 le très glouton Electronic Arts se boulottait le studio à grands coups de millions, intégrant par la même occasion les équipes de Medal of Honor au sein de ses diverses structures. Ainsi, la responsabilité de l'épisode à venir sur PS2 (Frontline) échouait-elle à EA L.A., et celle de Débarquement Allié, aux gars du studio indépendant 2015 Inc. (rappelons qu'on leur doit un add-on de Sin). Voilà, vous savez tout sur le destin tourmenté de la p'tite famille MoH...

Reste maintenant à rentrer dans le vif du sujet en décortiquant par le menu le pedigree - pas vraiment pâle - de Débarquement Allié, qui nous avait tous scotchés lors de l'édition 2000 de l'E3 (Joystick n° 128). Pour mémoire, les deux missions qui y étaient présentées offraient une vision ultra-réaliste de la guerre, la vraie, la moche : le débarquement

GENRE : ACTION EN VUE SUBJECTIVE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : 2015 INC.
SORTIE PRÉVUE : FIN JANVIER 2002





Medal of Honor : Débarquement Allié

Après avoir fait, par deux fois, les beaux jours de la PlayStation, Medal of Honor s'apprête à débarquer sur les côtes hospitalières de nos PC, pour un D-Day attendu de longue date… Et à un mois de l'événement, il était grand temps de passer en revue les forces en présence, pour répondre à cette question cruciale : MoH allait-il confirmer son statut de FPS culte, acquis bien avant l'heure ?


L'arsenal du lieutenant Powell est assorti de nombreux gadgets, comme ce salvateur masque à gaz.



des troupes alliées sur les côtes normandes et le « nettoyage » en règle d'un petit village français infesté de snipers embusqués. Bon, je vous passe le cortège des superlatifs qui fusèrent de partout suite à cette grandiloquente démonstration… Moteur de Quake 3 au meilleur de sa forme, mise en scène en tous points identique à celle du « Soldat Ryan », bande-son à fusiller un sonotone, action tous azimuts… Dans la famille « jeu immersif », on avait rarement vu un bestiau aussi efficace ! Impressionnés par une telle débauche de grand spectacle, tous les spectateurs ressortaient de là un sourire béat au coin des lèvres, avec le sentiment que cette production n'était pas un « simple » FPS de plus. Oui, ben pour en avoir la certitude, nous nous sommes rendus à Los Angeles, dans l'ancien fief de DreamWorks Interactive, ou nous attendait une belle version jouable quasi complète…

Les deux pieds dedans

Depuis le premier épisode PlayStation, le concept des Medal of Honor n'a pas bougé d'un iota, privilégiant systématiquement l'immersion au cœur de l'action, comme nous le confirme Rick Giolito, Executive Producer sur Débarquement Allié : « Dans la plupart des FPS, le héros est le personnage principal, autour duquel s'articule toute l'histoire. Il est seul au monde, seul contre tous, et les NPC autour de lui ne sont que ses faire-valoir. Avec MoH, l'approche est différente. L'homme que vous incarnez est un pion au milieu de la piétaille, une partie infime des troupes en présence, avec lesquelles il doit sans cesse composer. En clair, et pour résumer la philosophie de MoH, nous souhaitons vraiment mettre le joueur dans les bottes d'un simple soldat parti au front ». Pour prendre toute la mesure de cette profession de foi, rien de tel qu'une virée sur les plages du Débarquement, dans la peau du lieutenant Mike Powell, membre du 1er bataillon de Rangers bossant pour l'OSS (Office des Services Stratégiques). Dans la barge qui doit accoster sous peu, une belle brochette de troufions blêmes de peur attend le signal du débarquement. Un coup d'œil à gauche, juste à temps pour voir une embarcation voisine réduite en morceau par un obus allemand. Les



Distance d'affichage impressionnante, innombrables événements scriptés, certains niveaux fourmillent littéralement de vie !

corps déchiquetés volent dans tous les sens, les gerbes d'eau s'abattent sur nous… Il n'y aura pas un seul survivant. Un coup d'œil devant moi : la barge vient de heurter la plage, le ponton s'ouvre sur la longue étendue de sable. Dans la seconde qui suit, les Allemands ouvrent le feu… Pour beaucoup, un pied dans l'eau équivaut à deux pieds dans la tombe. Les corps tombent les uns après les autres, fauchés dans leur élan par les salves des canons de 88 mm… Pour en réchapper indemne (ou presque), une seule solution : se mettre à couvert derrière les obstacles qui constellent la plage et avancer en zigzag entre chaque rafale. Car, contrairement à ce que nous avions supposé, on peut bel et bien être blessé durant cette phase de débarquement (les développeurs ayant fait la démo connaissaient naturellement par cœur le chemin à suivre) ! Bref, après moult détours, me voilà enfin à couvert, protégé par une petite dune salvatrice. Là, avec mes semblables rescapés, je découvre à quel point le jeu est efficacement scripté. Les ordres me sont assignés en temps réel par des NPC, sans qu'aucun temps mort ne vienne ralentir le rythme. Récupérer des mines pour faire sauter une barrière de barbelés,


Accompagné de troupes alliées, il faudra parfois vous couvrir mutuellement contre les très fourbes Nazis.


ZAX





3 questions à Peter Hirschmann, Producer de Débarquement Allié

Joystick : Quelle part accordez-vous au réalisme historique ?

Peter Hirschmann : Notre travail sur le design de Medal of Honor a été guidé par le souci de respecter la réalité historique, plutôt que de la déguiser. Les batailles, les armes, la personnalité des adversaires, nous voulions reproduire fidèlement tout ce qui a « fait » cette guerre. Nous voulions absolument rendre hommage à toutes les nations qui ont joué un rôle dans son déroulement, et éviter ainsi de tomber dans l'américanisme primaire. Le deuxième épisode sur PlayStation rendait hommage à la résistance française, le volet à venir sur PS2 s'articule autour de l'opération Market Garden menée en grande partie par les Anglais, et Débarquement Allié place les rangers américains en avant.

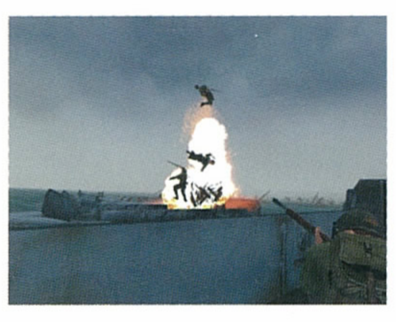
Les missions semblent assez linéaires à cause des nombreux scripts automatiques…

Étant donné que les maps sont assez grandes et que nous ne voulions pas que le joueur se perde sans arrêt, il est vrai que chaque objectif est clairement indiqué (via une boussole, entre autre). Mais en marge de ce fil conducteur, il existe dans chaque mission des objectifs secondaires, que les plus aventureux pourront remplir s'ils le souhaitent. Quant aux Événements scriptés, ils sont présents pour « densifier » l'atmosphère, mais ils n'empêchent en rien le joueur d'agir à sa guise.

Comment avez-vous conçu l'I.A. des alliés qui entourent sans cesse le personnage principal ?

Autant vous ne pouvez pas leur donner d'ordres directs, autant ils sont constamment influencés par vos actions. Qu'ils soient Américains, Anglais, Français ou même Norvégiens, ils parlent souvent avec vous et combattent à vos côtés. En fait, grâce à notre moteur d'I.A., associé aux nombreuses possibilités d'animations, les NPC peuvent complètement changer d'attitude et de comportement d'une partie à l'autre. Un soldat allemand peut plonger derrière un muret, au lieu de s'abriter derrière un mur ; un Américain peut lancer une grenade au lieu de recharger son arme, un char peut détruire un pan de mur au lieu de s'attaquer à un nid de mitrailleurs, etc.

Ce genre de mise en scène vous plonge fissa dans l'ambiance.





rejoindre les fondations d'un bunker, snipper des mitrailleurs planqués en haut de la colline, slalomer dans un champ de mines, prendre d'assaut les positions ennemies et nettoyer les lieux… Tout s'enchaîne crescendo dans un déluge perpétuel d'obus et de corps laminés, exactement comme dans « Il faut sauver le Soldat Ryan »… quasiment au plan près ! Ajoutez à cela une bande-son à décorner un bœuf, mêlant habilement musiques épiques (composées par Michael Giacchino, déjà aux commandes sur les précédents épisodes), crépitements de pétoires et dialogues en tout genre (les NPC n'arrêtent pas de jacter !) et vous obtenez une séquence d'anthologie à l'action dantesque. Seulement voilà, si cette mission s'avère ultra-efficace de bout en bout, qu'en est-il du reste de votre périple ? Car il faut bien le reconnaître : la réputation acquise avant l'heure par MoH repose presque entièrement sur ce débarquement. Or, il ne s'agit que d'une infime partie du jeu, loin d'en refléter l'ensemble…

Background historique

Toute l'architecture de MoH s'articule autour d'un scénario conforme à la réalité historique. Ainsi, chacune des vingt missions prend pour alibi un événement majeur de la Seconde Guerre mondiale et l'adapte de telle sorte que vous ayez un rôle « parallèle » à y jouer. Concrètement, votre périple vous amènera de l'Afrique du Nord au cœur de l'Europe, en divers lieux où vous devrez remplir des objectifs variés. Faire place nette en Algérie pour faciliter l'arrivée des troupes alliées de novembre 1942, participer au débarquement en Normandie, reconquérir Brest, infiltrer un complexe nazi à Trondheim en Norvège (déguisé en schleu) pour y récupérer des documents secrets et détruire le prototype d'un U-Boat (plus communément appelé un sous-marin), pénétrer en Allemagne en passant la ligne Siegfried, etc. Cette succession de missions, subdivisées en une myriade de sous-missions, comportant elles-mêmes des tonnes de sous-objectifs primaires et secondaires, confère à MoH une densité et une variété sans cesse renouvelées. C'est bien simple, il ne se passe pas cinq minutes sans que vos

Cette mission dans la forêt illustre bien le caractère scripté des missions : on peut s'y balader à l'envi, mais les objectifs vous rappellent toujours à l'ordre !



faits et gestes soient enrichis de nouvelles tâches à accomplir, ou d'événements scriptés ! Seulement voilà, cette surenchère de scripts dans le déroulement des campagnes est à double tranchant. D'un côté (le bon), elle rend l'action ultra-dynamique, riche en rebondissements et sans aucun temps mort ; mais en contrepartie, on a parfois l'impression d'être aiguillé sur un chemin bien délimité par un fil rouge trop voyant. Fort heureusement, pour contrebalancer cet aspect dirigiste, les développeurs ont eu le bon goût de nous pondre un scénario suffisamment bien ficelé pour nous happer complètement dans l'aventure. Et ça fonctionne plutôt bien, ma foi ! Certes, certaines missions ne sont pas aussi intenses que celle du Débarquement ; certes, certaines phases de jeu peuvent parfois traîner en longueur, mais finalement ces quelques passades ennuyeuses rendent les instants de pure bravoure encore plus jouissifs !

Parlons enrobage

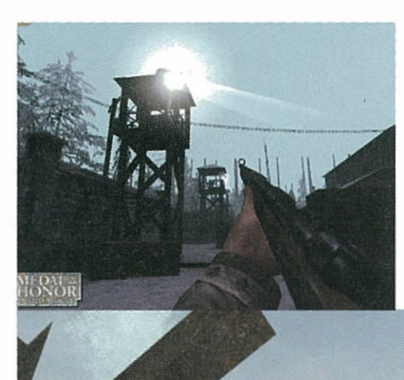
Maintenant que nous avons ausculté le squelette et épluché les entrailles, attaquons-nous à la carcasse du bestiau. Précision historique oblige, MoH : Débarquement Allié verse dans le 100 % authentique, tendance reconstitution chirurgicale de tous les raffinements d'époque. Ainsi, l'architecture des lieux, les hommes, les machines, les armes..., en clair tout ce qui compose le jeu, est l'exacte reproduction de ce qui existait entre 1942 et 1945. Les p'tits gars de chez 2015 Inc. se sont amusés à modéliser , avec leurs petites mimines habiles, des tonnes de bidules qu'on ne trouve plus aujourd'hui que dans les musées (ou plus du tout). Les costumes des militaires allemands (vingt-deux types d'ennemis), ceux des alliés (américains, anglais, canadiens, français, etc.), mais aussi une pléthore de véhicules militaires, dont on pourra prendre les commandes dans certaines phases de jeu (genre Tank King Tiger), et surtout une sacrée collection d'armes (vingt et une en tout)... Bon, je vous passe les détails, hein, on n'est pas là pour faire dans l'exhaustif. Sachez simplement que tout ce qui a été modélisé pour les besoins du jeu affiche un niveau de détail assez impressionnant.

Ouaip, quelle que soit la mission, on se sent vraiment plongé au cœur d'un monde réactif et vivant, fourmillant de mille détails. D'ailleurs, pour rendre la chose encore plus plausible, l'I.A. a été particulièrement soignée. Qu'il s'agisse de vos potes les alliés ou de l'adversaire, chacun réagit et s'adapte de manière sensée aux événements environnants. Mais encore une fois, l'aspect ultra-scripté de certaines séquences vient tempérer la qualité de cette I.A. et transforme la chose. Je m'explique : dans la mission où vous devez débusquer une cohorte de snipers dans un village abandonné, par exemple, l'action prend un peu une tournure de leçon à apprendre par cœur. On avance, on tâtonne, on repère au dernier moment un tireur bien planqué, et fatalement on crève. Allez zou, on y retourne en sachant pertinemment où se planque l'enfoiré, on l'aligne fissa et bang ! entre les deux yeux... jusqu'au suivant. Belotte, rebelote et dix de der ! Vous voyez le genre : autant on est régulièrement surpris par la hardiesse des adversaires, autant ils se révèlent parfois trop prévisibles, rendant l'action plus proche du tir au pigeon, que de l'opération commando !

À la manière d'un Red Faction, certains éléments du décor sont destructibles... Enfin, pour peu que les scripts prédéfinis le permettent !







Certaines séquences plus finaudes vous obligent à tailler votre route en toute discrétion.



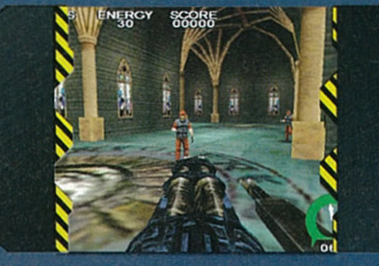
FAITES VOS JEUX !



CLIQUEZ...CRÉEZ !









Le révolutionnaire 3D Gamemaker arrive enfin en France !
Avec des milliards d'options différentes, créez vos propres jeux vidéo entièrement en 3D.
Toutes vos créations se pilotent à la souris à travers des interfaces et des outils simples et intuitifs : shoot them up, jeu d'arcade pur, FPS ou encore jeu de course de voitures.
En quelques minutes, vous obtenez des résultats impressionnants qui pourront être personnalisés au gré de vos envies afin d'obtenir un jeu unique.

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR WWW.3D-GAMEMAKER.COM







Le tweak, c'est chic

Graphiquement, l'observateur averti aura un peu de mal à discerner, derrière le plumage de Débarquement Allié, la présence du moteur de Quake 3. Ben ouais, les gars de 2015 Inc. savent y faire pour tirer le meilleur parti de l'engin. C'est tout simplement d'une beauté à se damner (même si certaines missions s'avèrent visuellement un chouïa tristounes). M'enfin, qu'il s'agisse du Débarquement, des campagnes prenant pour cadre des villes ou villages, ou encore des séquences aux abords de la ligne Siegfried (dans la forêt du même nom), les graphistes de 2015 Inc. ont abattu un travail de forçat pour rendre l'ambiance et la « couleur » de la Seconde Guerre mondiale ! Horizon à perte de vue, foisonnement de détails, richesse des textures... les raffinements ne manquent pas. Mais le plus impressionnant reste sans conteste la gestion des lumières : pénétrer dans une bâtisse délabrée, au cœur d'un village ravagé, un soir de tempête, et voir les éclairs zébrant le ciel projeter leur lumière à travers l'embrasure d'une fenêtre, ben ça chatouille agréablement la rétine. Et que dire de ces arbres ultra-détaillés, malmenés par les violentes rafales de vent... Aucun doute, MoH c'est le royaume du pixel chiadé, du petit truc en plus, qui lui confère une aura toute particulière.

Mais ne nous y trompons pas, au-delà de son esthétique lissée et de son background bien dense, Débarquement Allié reste dans le fond très classique. Le gameplay, aussi peaufiné soit-il, ne semble pas présenter d'innovations majeures (hormis quelques petites gâteries comme la possibilité de lancer des bombardements aériens, ou de piloter un char), et les innombrables scripts automatiques tempèrent l'impression de liberté laissée par les gigantesques maps. Le constat est d'ailleurs identique au niveau des modes multijoueurs, somme toute sans surprises. En gros, on devrait retrouver les grands classiques du genre : deathmatch et team play (avec ou sans objectifs à remplir), le tout sur sept cartes dédiées. En revanche, on notera le grand absent : un vrai mode coopératif, permettant de jouer les missions solo à plusieurs. Dommage, mais que voulez-vous : histoires de délais oblige, les développeurs n'ont pas eu le temps nécessaire pour inclure cette option.

Bon bah j'crois qu'on a fait le tour du sujet ma foi... Reste maintenant à croiser les doigts pour que MoH se révèle palpitant de bout en bout et aussi agréable à jouer sur la longueur, que beau à regarder. Réponse, si tout va bien, le mois prochain...



Les nouveaux objectifs vous sont parfois assignés en live par d'autres soldats.



Si vous êtes blessé lors du Débarquement, il suffit de repérer un médecin qui viendra panser vos plaies de son propre chef.



Les alliés qui vous accompagnent se débrouillent très bien sans votre aide. Dommage, on aurait aimé pouvoir leur lancer des ordres.



Le Mac plat



Figurez-vous qu'il y a des gens qui passent tous leurs loisirs à espionner ce que fait Apple. Ils fouillent les poubelles de la boîte, ils louent des F2 mal chauffés en face du siège social pour observer à la lunette l'activité des salariés, et ils épluchent consciencieusement la presse économique en stabilotant tout ce qui, de près ou de loin, touche à la Pomme. Récemment, ce fut l'émoi généralisé dans cette petite communauté lorsqu'on a découvert que Apple avait commandé plusieurs dizaines de milliers d'écrans LCD à un constructeur asiatique. Hypothèse : ce serait pour un futur modèle de iMac, équipé en standard d'un écran plat, qui pourrait être annoncé au prochain salon MacWorld. C'est une excellente idée, même si je me demande maintenant où ils vont bien pouvoir mettre l'unité centrale, si ce n'est pas au cul du moniteur comme avant.

DITO

Cyrille Baron

Dans un contexte plutôt morose pour l'industrie du jeu et sa presse, je tiens à adresser mes plus sincères encouragements à ceux de mes collègues dont l'emploi se trouve menacé en ce moment. Sans transition : les processeurs sont de plus en plus rapides, les cartes 3D de plus en plus 3D, la résolution des jeux de plus en plus fine. Cependant, passer de 16 à 16 millions de couleurs n'a pas multiplié notre plaisir de jouer par 1 million. C'est sûr, ce que nous voyons à l'écran est bien plus sexy d'année en année, mais est-on certain que cette escalade ait à voir avec le jeu ? J'ai toujours pensé que le succès du DVD cinéma résidait pour partie dans le fait qu'il permet de s'approprier symboliquement le contenu de certains films (décors de rêve, jolies filles, voitures de sport et autres armes lourdes de la consommation). Pareillement, certaines catégories de joueurs semblent totalement fascinés par la performance technologique et oublient en cours de route les joies simples que procure parfois une bonne grosse bouillie de pixels.
Leur intérêt du PC se résume à ses « possibilités », à ce que sa puissance laisserait supposer des capacités de son utilisateur et non à ce pour quoi il est conçu à la base : faire tourner du software. Ce qui fait la valeur d'un jeu, c'est le savoir-faire de personnes créatives et talentueuses et non pas une poignée de composants électroniques. Tiens, soyons récursif et repartons au début de cet édito : ce qui fait la valeur d'un jeu, c'est le savoir-faire de personnes créatives et talentueuses et non pas une poignée de financiers inconstants.

LA PHRASE A LA CON DU MOIS

(Ackboo emménage dans son appartement)
Ackboo : Comment est-ce que tu plantes des clous dans le mur ?
Arctor : ...
Ackboo : Non mais c'est quoi la meilleure solution ?
Arctor : ...
Ackboo : Non, quand j'ai commandé, c'étaient les déménageurs, je leur ai tout fait faire monter, et là, je ne peux plus...
Arctor : Utilise des chevilles...
Ackboo : Oh, des chevilles ? C'est chiant ? Y a pas des trucs modernes où t'utilises de la colle ?

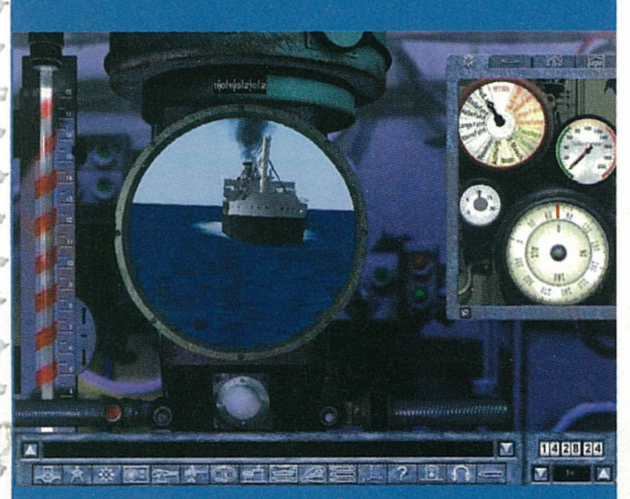
ANPE

Jakøb, Ølaff, Ødin, Erkk, Blossøm, Erikka, Krutgard, Linda, Øle, Gulbraar, Elga, Herbjørn, Thør, Hurdal, Gerd, Gøndul, Lufl, Sif, Sigøurd, Sjøfn, Sjøjungru, et Blent ont été licenciés par la société norvégienne Funcom (Anarchy Online), pour les raisons dont vous pouvez vous douter, qui sont liées à leurs prénoms trop pénibles à prononcer. Midgard, le prochain jeu de Funcom, est du même coup repoussé dans le Fjord.

Les bêta-tests à grande échelle de Project IGI 2 (la suite de l'excellent shooter de Innerloop) et Dragon Empires (un nouveau MMORPG) devraient débuter vers le printemps 2002. Si vous voulez faire partie de la teuf, bah trop tard, fallait consulter notre beau site web sur lequel nous vous annoncions le début des inscriptions pour ces bêta-tests. À l'heure où vous lirez ces lignes, il ne devrait plus y avoir de places disponibles. Une bonne dizaine de lecteurs nous ont d'ailleurs écrit pour nous faire partager leur bonheur d'avoir été sélectionnés par Eidos. Bien le bravo à ces veinards qui vont avoir l'insigne honneur de jouer sur des versions buggées jusqu'à l'os, avec des crashes toutes les vingt minutes et, pour les plus chanceux, un formatage surprise du disque dur. Tout ça bénévolement et avec le sourire.



Bêta-testeur : un sacerdoce



DIVE DIVE

LA référence mondiale de site web sur la simulation de sous-marins est incontestablement www.subsim.com. Chaque jour, cette page accueille une dizaine de hits d'amateurs de ce genre de jeu qui draine chaque année un public de plus en plus large (12 personnes en 89, 58 en 95 et 210 en 2001). Toujours est-il qu'ils se bougent en sortant un patch non officiel pour Silent Hunter II (SHII realism Pack), qui offre une meilleure I.A., un stock d'armes plus réaliste, des dizaines de sons en plus, des caractéristiques de sous-marins et de navires réalistes, et plein d'autres choses. Elle corrige aussi la restriction des objectifs lors de la campagne ; enfin on va pouvoir tirer sur des péniches.

Les Olympiades du clic

Dernière tentative en date pour faire du jeu vidéo un sport professionnel à part entière (ahaha), les World Cyber Games se sont déroulés à Séoul en Corée, du 6 au 9 décembre dernier. 1 500 spectateurs sur place et quelques dizaines de milliers via Internet ont pu admirer les évolutions des 430 joueurs de la compétition sur Starcraft, Unreal Tournament, Quake 3, Counter-Strike, FIFA 2001 et Age of Empires 2. Les Coréens jouaient à domicile ; ils sont sans aucun doute les plus gros accrocs du jeu en réseau sur la planète. Pas étonnant donc qu'ils aient raflé sept médailles, dont trois en or. Les Français n'ont pas démérité, avec notamment la seconde place de Elky_fr sur Starcraft, la troisième place de notre équipe nationale sur Unreal Tournament et la quatrième place de St-Germain sur le tournoi de duel Quake 3. Purée, j'ai vraiment l'impression d'écrire les commentaires d'un reportage pour Stade 2. Et maintenant, je cède la parole à Jean-Pierre, qui va nous parler de la rencontre Nantes-Gueugnon en match avancé de la huitième journée du championnat de France de Pac-Man.



Faites-lui 200 mg d'aldol en I.V. !



Pour ceux qui s'intéressent à Origin System et à Garriott, sachez qu'on trouve un excellent article sur lui et sa nouvelle boîte, sur Salon.com. Ainsi, il nous affirme sans rire que son nouveau jeu, Tabula Rasa (un jeu online), s'inspirera beaucoup de la « République » de Platon, de « L'Illiade », de « L'Odyssée » et des enseignements du Dalaï Lama, qui est « notre source d'inspiration numéro 1 ». Au passage, quelques commentaires d'un attaché de presse de EA qui affirme que le départ de Richie était dû à son refus de finir Ultima Online 2, et que les autres raisons sont confidentielles. Le fait que Garriott ait divulgué que la stratégie d'EA avait fait perdre plus de 250 millions de dollars à la boîte le rend bien vert de rage : « Je n'ai aucune idée de l'endroit où il a pu aller chercher cela. Mais sa biographie suggère qu'il est bien meilleur pour créer des univers de fantaisie médiévale qu'il ne l'est dans les mathématiques. »

Le festival du gigaHertz



Après une pause de plusieurs mois, la guerre des gigaHertz entre AMD et Intel devrait reprendre d'ici quelques jours, le 7 janvier plus exactement, date à laquelle les deux belligérants sont censés mettre sur le marché leur nouveau fer de lance. Pour Intel, ce sera la nouvelle cuvée du Pentium 4 gravé en 0.13 micron et cadencé à la fréquence affolante de 2,2 GHz. Pour AMD, ce sera l'Athlon XP 2000+. Vous commencez à le savoir, le 2000+ ne sera cadencé qu'à 1 660 MHz mais AMD pense, à juste titre sans doute, que l'architecture optimisée permettra à son bébé d'exploser un P4 2 GHz dans tous les benchmarks. Caféine vous confirmera sûrement ça dans la prochaine rubrique Matos.

Free Form pour I-War 2

Les heureux possesseurs d'I-War 2 peuvent télécharger gratuitement le mod Freeform. Développé par Particule System (les créateurs d'I-War), Freeform permet de continuer à jouer une fois qu'on a fini la campagne, ajoute de nouvelles missions et débloque les régions de l'espace que vous n'avez pas encore visitées. Téléchargeable sur le site officiel, le fichier free_form_mode.zip ne fait que 23 Ko et se trouve dans la section Download.

www.independencewar.com

Heureux comme un poisson

Macrovision va envahir les jeux vidéo des États-Unis grâce à Ubi Soft Entertainment, qui y diffusera ses titres protégés par ce fabuleux Safe Disk, comme c'est déjà le cas en France. Pour mémoire, quand vous avez un jeu qui met dix mille ans à démarrer en faisant tourner votre CD-Rom pendant dix minutes avant de le lancer (ou pas), c'est souvent à cause de Safe Disk (Crimson Skies, NHL2002, pour ne citer que les jeux qui arrivent en tête). Quand votre voiture tombe en panne à 2h00 du mat' en rase campagne, c'est aussi un peu la faute de Safe Disk (mais d'une façon indirecte, ne soyons pas de mauvaise foi). Nombre de gens possédant des téléviseurs ou des vidéo-projecteurs (un peu vieillots) se voient dans l'impossibilité de mater des K7 vidéo ou DVD de façon correcte, à cause des procédés maquereau-vision qui dégueulassent l'image.

Changement de propriétaire

Les Tchèques de Altar Interactive, qu'on a déjà vus à l'œuvre sur un RTS assez faiblard, Original War, viennent de reprendre le flambeau de Freedom Ridge. Ce titre, à l'origine développé par Mythos Games, avait été annulé en février dernier. Le nom complet du jeu sera désormais UFO : Freedom Ridge, ce sera du combat tactique au tour par tour ; il sera publié par Virgin Interactive et devrait sortir fin 2002. Avouons-le tout de suite, on ne s'attend pas à la huitième merveille du monde.

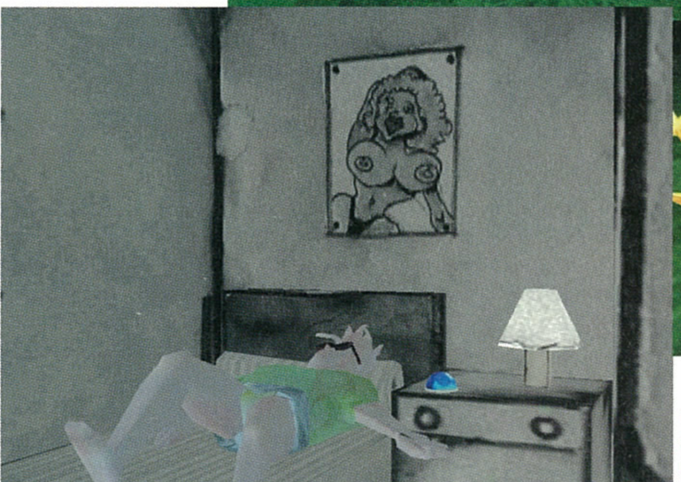


ParAziiiT, grAnd gAgnaNt du cOncOurs de l'été



Paraziiit : Même avec un temps et des outils limités, on peut faire de jolies forêts.

Cela s'intitulait « Ma démo de mon jeu » et c'était le concours de développement organisé l'été dernier sur le site www.joystick.fr en partenariat avec 4X Technologies et Wanadoo Edition. Il s'agissait de réaliser une « démo » (non interactive) d'un projet de jeu, en utilisant les outils fournis par 4X Technologies. L'équipe victorieuse gagnait la licence intégrale du moteur 3D « Phoenix 3D » (celui-là même qui a servi entre autres dans Evil Twin et qui vaut environ 300 000 francs) afin de pouvoir mener à bien son projet de jeu.







Le monde de Ben : Même si la musique nous laissait un doute, on se douterait que le gars Ben a la tête dans le slip.

And ze winner iz

C'est une équipe venue de Rennes qui emporte le gros lot avec une démo intitulée « Paraziiit ». Il s'agit d'une sorte de jeu de sport, dans lequel trois équipes d'animaux se disputent le contrôle d'un drôle de ballon pas cool, afin de le balancer dans le camp adverse. Outre l'originalité du concept et du graphisme, le jury a voulu récompenser la bonne utilisation des outils (pas fastoches) fournis. Nos rennais ont donc reçu le kit complet du moteur Phoenix 3D (les différents outils et librairies) ainsi qu'un support technique complet pendant un an. À eux maintenant de travailler sur une nouvelle démo, jouable cette fois, pour convaincre un éditeur de transformer ce chouette projet en chouette jeu.



Paraziiit : Un sanglier grognon et un drôle de ballon péteur, c'est aussi ça « Paraziiit ».

Parmi la vingtaine de démos examinées par le jury, il y en avait une autre qui retenait l'attention. Une démo qui n'était pas vraiment un projet de jeu, mais plutôt une déconnade bien réalisée, mêlant 2D et 3D, loufoquerie et chansons à textes.
Ça s'appelle « Le monde de Ben » et ça nous a bien plu, alors on lui a décerné un « Prix spécial du jury » qui n'était pas prévu et quelques abonnements à Joystick. Vous pouvez trouver les deux démos gagnantes sur le CD-Rom n° 2 de ce mois-ci, dans la rubrique data/shareware/Ma démo de mon jeu. Ou dans la rubrique Downloads/divers du site www.joystick.fr.

And ze ozeur winner iz

L'été dernier, joystick.fr organisait également un autre concours, en partenariat avec le magazine Casus Belli et l'éditeur iDLivre : il s'agissait d'écrire un scénario, destiné à un jeu de rôle sur micro. Nous sommes très impressionnés par notre vainqueur, Jérôme Noirez, auteur d'un scénario formidable d'inventions intitulé « Les Guerres poussière ». Il a gagné des abonnements aux deux magazines, un hors-série « Laelith » dédicacé par Didier Guiserix, un roman des éditions Mnémos, la troisième édition du jeu de rôle Nephilim ainsi que le plaisir de voir son histoire illustrée dans Casus Belli.
Les scénarios des neuf autres gagnants sont publiés sur le site www.idlivre.com.
Voilà, c'est tout pour cette année, rendez-vous l'été prochain pour d'autres grands concours liés à la création de jeux vidéo.

DISCIPLES
GOLD EDITION

La stratégie au tour par tour
a enfin un nouveau roi !

8.5/10
IGN PC
4/5 Jeu de l'année
Gameindustry.com
4/5
Adrenalin Vault
8.3/10
Gamespot

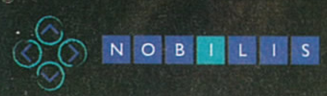
"Disciples : Sacred Lands est vraiment un monument dans le genre stratégie tour par tour."
Game Industry

"Tout simplement le meilleur jeu de stratégie/RPG que j'ai jamais vu ou eu la chance de jouer"
Gamesages.com

PC CD-ROM
DISCIPLES
SACRED LANDS
GOLD EDITION

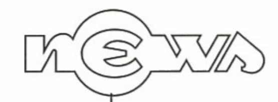


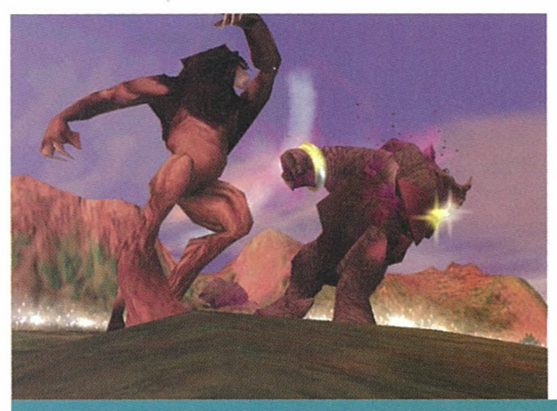




Sortie nationale le 16 Janvier 2002







>Genre : Add-on pour Black & White
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : Lionhead Angleterre
>Sortie prévue : imminente



Creature Isle

Il y a deux types de joueurs de Black & White. Enfin, trois types en fait, mais nous allons exclure d'office ceux qui n'ont pas supporté plus d'une demi-heure l'exercice de style de Peter Molyneux. Certains ont pris le jeu comme une sorte de STR, ils se sont donc acharnés sur le micro-management efficace des villageois ou sur les combats d'influence contre les divinités adverses. D'autres ont plutôt exploré le côté bac à sable de Black & White, en découvrant toutes les possibilités d'interaction avec le monde et le chimpanzé de cinq tonnes. C'est à cette dernière catégorie de joueurs que sera surtout destiné le premier add-on officiel que Lionhead ne devrait plus trop tarder à sortir. Creature Isle sera en effet complètement orienté sur la gestion de la bestiole. Il n'y aura carrément plus d'adversaires sur ces nouvelles îles, aucune divinité concurrente ou de villages ennemis pour servir de cible aux boules de feu. L'objectif principal du joueur dans cet add-on sera d'accoupler sa créature avec Ève, une créature femelle mystérieuse. Il faudra la convaincre en gérant correctement les villages d'une nouvelle île et en réussissant un bon nombre d'épreuves imposées afin d'entrer dans la Confrérie des Créatures (paraît que ça fait bien sur la carte de visite). Exemple : on devra perfectionner la créature au bowling pour qu'elle batte une vache géante lors d'un match officiel. Dans le même genre, il faudra gagner une course à pied face à une tortue, ce qui ne sera pas si facile vu que l'adversaire n'hésitera pas à tricher et à prendre des raccourcis, ou bien débusquer un loup qui se cache sur l'île en le repérant grâce à ses traces de pas. Ça sera un peu dans l'esprit des puzzles du jeu original, en un peu plus créatif. Autre grosse attraction de cet add-on, l'apparition d'un poussin, Tyke, dont la Créature devra prendre soin depuis le stade de l'œuf jusqu'à son émancipation comme petit chef de l'île. On ne pourra pas directement agir sur Tyke, ce sera en fait la Créature de la Créature, qu'elle éduquera selon les principes que vous lui aurez vous-même inculqués, à grands coups de torgnoles dans la gueule, bien évidemment.

ACKBOO



Le football fera partie des sports auxquels on pourra initier la Créature.



Pas de soucis à se faire question graphisme, ça devrait toujours être aussi splendide.



EMPIRE EARTH™

UNE FABULEUSE ODYSSÉE

À TRAVERS 500 000 ANS D'HISTOIRE DE L'HUMANITÉ

PRÉHISTOIRE – AGE DU CUIVRE – AGE SOMBRE – RENAISSANCE – AGE INDUSTRIEL – AGE INFORMATIQUE

500 000 AV. JC – 25000 AV. JC – 5000 AV. JC – 2000 AV. JC – 500 AV. JC – 0 – 900 AP. JC – 1300 AP. JC – 1500 AP. JC – 1700 AP. JC – 1900 AP. JC – 2000 AP. JC – 2100 AP. JC – 2300 AP. JC

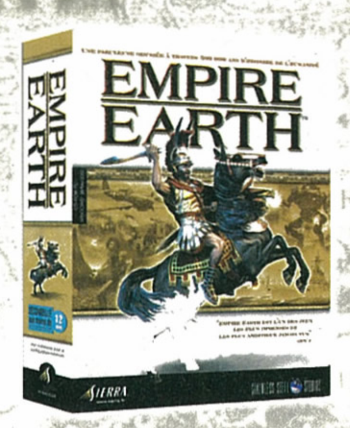
AGE DE PIERRE – AGE DU BRONZE – MOYEN-AGE – AGE IMPÉRIAL – ÂGE ATOMIQUE – ÂGE ROBOTIQUE

CONSTRUISEZ LE PLUS GRAND EMPIRE QUE LA TERRE AIT JAMAIS PORTÉ.

EMPIRE EARTH EST UN JEU DE STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL QUI COMMENCE DANS LES PROFONDEURS DE LA PRÉHISTOIRE ET S'ACHÈVE EN PLEINE SCIENCE-FICTION. UNE IDÉE FIXE VOUS ACCOMPAGNERA TOUT AU LONG DE CETTE QUÊTE POUR ACCOMPLIR LA DESTINÉE D'UN PEUPLE :

FAIRE DE LA TERRE VOTRE EMPIRE !

DISPONIBLE POUR NOËL 2001

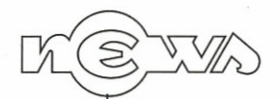








www.sierra.fr



La grande sélection du manager du mois

Le cadavre en putréfaction d'Amstrad bouge encore un peu. Récemment, on l'a vu sortir de sa tombe en rampant pour aller racheter en douce des tonnes de licences de jeux ZX Spectrum, ce vénérable ordinateur qui, malgré ses 4 MHz et ses touches en gomme pourrie, fut la bête de course du début des années 80. Qu'est-ce qu'ils vont bien pouvoir en faire ? Apparemment, ils compteraient refourguer des antiquités ludiques comme Interceptor Cobalt ou Crafton & Xunk sur le Câble et le Satellite, genre chaîne interactive à quatre sous. Beuh, j'en frisonne d'avance.

Il est loin, le temps du CPC

Apres s'être vautrées dans le marais de la nouvelle économie en poussant des petits couinements de joie, les grosses boîtes commencent à revenir en arrière en évitant de mettre en avant leurs facette « high-tech » (un peu effrayante depuis quelques mois pour les investisseurs). Ebookers.com, le premier voyagiste en ligne européen, a donc abandonné lâchement son « .com », comme un de ces vilains petits animaux encombrants qu'on attache au bord de l'A-13 avant de partir au camping « Les Pins » avec les gosses. Le directeur général, déclare : « Les analystes nous affirment que les investisseurs mettront moins d'argent dans Ebookers parce que personne n'investit plus dans une entreprise avec «.com» ». Et voilà comment un simple poisson d'avril créé autour de la machine à café peut changer le destin d'une boîte et d'un président un peu crédule.

La plus grande prison du monde

Nouveau record du côté chinois il y a quelques semaines : le gouvernement vient en effet d'ordonner la fermeture de 17 488 cybercafés à travers tout le pays. Si vous voulez ouvrir un petit commerce là-bas, foncez, il doit y avoir pas mal de locaux libres. Motif de l'hécatombe : ces établissements ne bloquaient pas l'accès aux sites subversifs anti-révolutionnaires mis sur pied par ces chiens galeux d'occidentaux corrompus. Une trentaine de milliers d'autres cybercafés sont menacés car ils ne surveillent pas assez étroitement les activités de leurs clients. Nous voilà donc rassurés, la liberté de l'information progresse à grands pas, la Chine a bien mérité sa place au sein de l'OMC.

L'employé du mois

Un hacker francais, qui n'avait certainement que ça à foutre, a découvert plusieurs failles importantes dans le service d'e-mails Hotmail, appartenant à Microsoft, tout autant que chez Yahoo. Elles permettent notamment de lire les e-mails des abonnés, de les détruire, bref, de jouer au grand jeu du petit mongolien. Le gars en question, Fozzy, s'est carrément adressé à l'AFP pour diffuser sa news. Alors bon, on se dit : tiens, finalement un hacker utile ?, et puis, on apprend qu'il publiera dans la prochaine édition de la feuille de chou « HackerzVoice » le détail des bugs sur Hotmail. Qui sait, avec un peu de chance, il y aura de quoi faire de nombreux émules.

Au moins ils ne tuent personne

À l'origine, ça devait être un pari :
Si tu réussis à en faire neuf de suite, je t'offre un déodorant.
D'accord, mais est-ce que j'aurai le droit de faire le même neuf fois de suite ?
Neuf fois de suite ? C'est un peu tricher, mais OK. C'est vrai que neuf, c'est beaucoup.
Pari tenu donc pour 3DO Studio : Might & Magic 9 est en cours de développement. Les premiers screenshots parlent d'eux-mêmes.



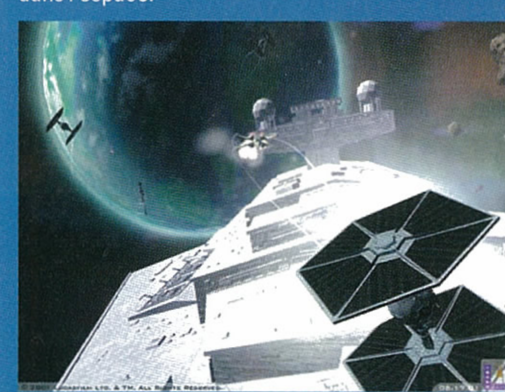
Planète Maison

Ça vous dit un énième jeu de combat spatial à la X-Wing Alliance ? Oui ? Bon, bah voilà Homeplanet, un titre développé par le studio russe de Revolt Games. Ce sera l'histoire classique du jeune pilote talentueux qui se retrouve être le dernier espoir de son peuple lorsque celui-ci tente de trouver une planète d'accueil pour bâtir une nouvelle civilisation. Il y a un truc qui risque néanmoins d'être un peu original, ce sera la possibilité de diriger, en vue stratégique, tous les vaisseaux alliés lors d'une mission. À part ça, les premiers screenshots ne sont pas trop mal et la date de sortie est prévue autour d'avril 2002.



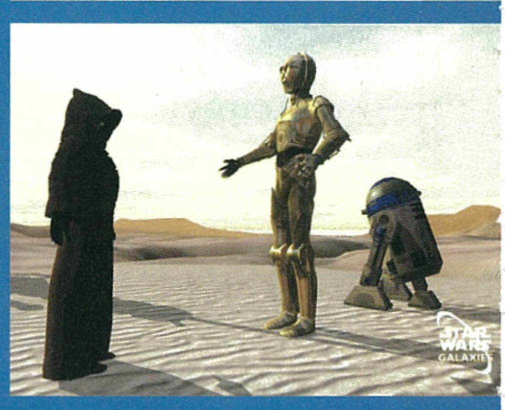
DéfinitivemEnt trop bEau

Rien de bien nouveau à vous dire sur Star Wars Galaxies, mais LucasArts vient de préparer une nouvelle tartine de screenshots, et je m'en voudrais de ne pas partager ces belles choses avec vous. On y voit notamment un magnifique quadripode et des vaisseaux de l'add-on Space Expansion, qui devrait sortir peu après le jeu et permettre aux joueurs de se fritter dans l'espace.











Ciné de minuit

Collision Entertainment et Dimension Films viennent d'annoncer que Nocturne, l'excellent jeu d'aventure/action/horreur de Terminal Reality, allait être adapté au cinéma. Le scénario devrait reprendre les grandes lignes du jeu, à savoir le combat que livre une agence secrète américaine, la Spookhouse, contre toute la racaille paranormale du genre vampire et autres bestioles étranges qui menacent la sécurité du pays. C'est le troisième long métrage que Collision et Dimension Films produiront à partir d'un jeu vidéo, puisqu'ils ont aussi dans leur carton les adaptations cinématographiques de Max Payne (prévu pour 2003) et de American McGee's Alice.



ENFIN UN GARROT

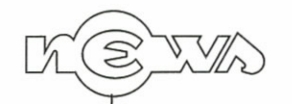
À force de se prendre des procès dans la gueule, on se fatigue. À force de se prendre des procès de Sony dans la poire, on est tout de suite moins en forme. Surtout quand on affiche un certain niveau de mauvaise foi en distribuant des émulateurs pour faire tourner les jeux de ces derniers sur PC, ou pire, sur Dreamcast. C'est d'ailleurs peut-être ce dernier émulateur qui a coûté la peau des développeurs de Bleem qui ont tant défrayé la chronique ces deux dernières années. Un responsable de Sony affirme même ne pas avoir entendu parler de la fermeture de ce site. Sur leur page de garde, Sonic, le petit putois-mascotte de Sega, pleure face à une tombe sur laquelle est écrite le nom de Bleem. Tiens, ce serait marrant que Sega leur fasse un procès pour utilisation abusive de personnage.

Le Silence des ConnArdS

Depuis l'avènement des cartes UGC illimitées, les salles sont envahies par des troupes de furoncles gueulards, changeant de salle toutes les dix minutes, et surtout téléphonant avec leur portable de merde en plein milieu du film, comme s'ils étaient chez eux. Je verrais deux solutions pour réparer ces erreurs. La première, pacifiste, consisterait à leur coller une balle d'uranium enrichi dans la colonne vertébrale. La seconde, plus intégriste, pourrait être adoptée après cet hiver par la majorité des salles, suite à une décision de l'ART. La solution, c'est tout simplement celle des brouilleurs, mais elle pose des centaines de problèmes techniques : tout d'abord, il est tout à fait impossible que leurs effets puissent dépasser le cadre du cinéma ; ensuite, les émissions continues posent des questions au niveau de la santé publique. Pourtant, on murmure que plein des gens ont choppé (sans porter plainte) des cancers du cerveau pendant la projection de « Gamer », de « Taxi » ou de « La machine ».

Le procès de la ***honte***

British Telecom tente toujours de faire croire au monde entier que son fameux brevet d'invention de l'hypertexte a une quelconque valeur légale. Dans une pitoyable tentative pour grappiller quelques dollars, l'opérateur téléphonique anglais poursuit donc, devant la justice américaine, le fournisseur d'accès Internet Prodigy pour « utilisation sans autorisation de l'hypertexte ». Pourquoi Prodigy, alors qu'il doit exister des milliards d'autres utilisateurs de l'hypertexte (tenez, vous et moi par exemple) qui ne versent aucunes royalties à British Telecom ? Parce que cet ISP est actuellement dans le rouge et qu'il tentera sûrement de trouver un règlement à l'amiable plutôt que se lancer dans un procès ruineux. Je félicite l'avocat de British Telecom, qui a trouvé cette stratégie, et lui souhaite de crever d'une crise d'eczéma foudroyante.

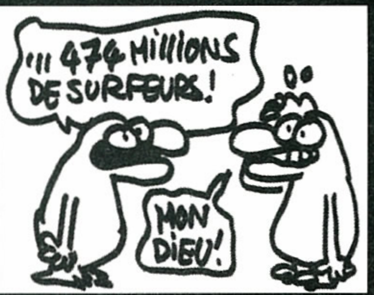


Noël blanc à la maison blanche

Une jolie tradition américaine permettait aux visiteurs de Washington (ville au grand taux de pauvreté) de venir à la Maison blanche admirer les décorations de Noël qu'ils ne pourraient jamais se payer. Cette année, il vaut mieux éviter tous les risques, d'ici à ce que des terroristes se déguisent en faux père Noël, voire en sapins. « Nous avons demandé au Secret Service de faire preuve de plus de souplesse, mais ils nous ont convaincus que le risque était trop grand », a déclaré Bush, qui a déjà accroché ses chaussettes kaki au mur. Heureusement, la tradition ne se perdra pas totalement, puisque le public peut se connecter sur le site pour admirer les vues virtuelles des pièces ouvertes au public habituellement. Moi, je serais président, je garderais l'argent des guirlandes pour ma poire et diffuserais en secret les images de l'année dernière.



Au dernier recensement, nous serions 474 millions à nous connecter régulièrement au Net depuis notre domicile pour nous adonner aux plaisirs coupables du surf. Est-il vraiment utile de vous préciser que le plus gros contingent d'internautes est fourni par les États-Unis (186 millions), suivi comme d'habitude par l'Europe et l'Asie ? Et là, me vient une idée plutôt maligne : puisque Internet semble progresser à grande vitesse, alors qu'il y a toujours deux milliards de personnes dans le monde qui n'ont pas encore accès à l'eau potable, pourquoi ne pas directement leur envoyer un PC et un modem pour qu'ils puissent commander des bouteilles en faisant du e-shopping ? Quoi, j'ai dit une connerie ?



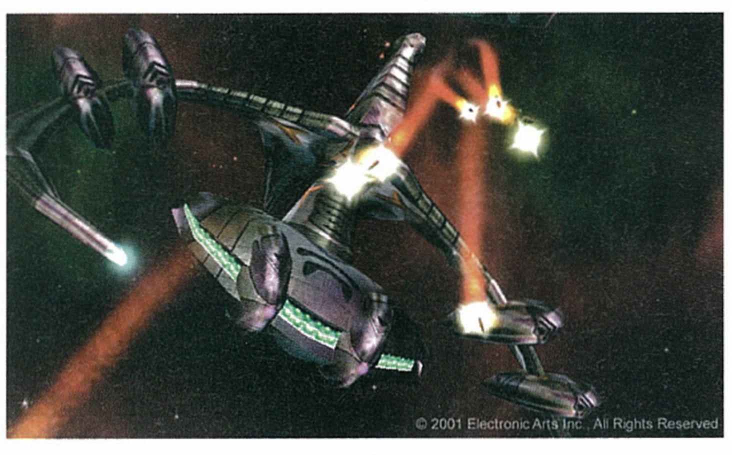
X-Box

Début janvier, 1,4 million de consoles Xbox auront été envoyées par Microsoft aux revendeurs américains.

Galaxie à PAINS

Et c'est parti pour au moins trois mois de bêta-test de Earth & Beyond, le très attendu jeu de rôle massivement online de Westwood. Il s'agira d'un jeu de commerce et de combats spatiaux dans lequel trois camps se disputeront la suprématie d'une galaxie géante : en temps réel, il faudra une heure et demi au vaisseau d'un joueur pour la traverser à pied (un peu moins en courant). Vous désirez participer au bêta-test ? L'inscription est ouverte sur leur site : http://ebweb.westwood.ea.com/





Finalement, ça roule

World Sports Car, la fameuse simulation de voitures de course censée pulvériser la concurrence, n'en finit plus d'être repoussée. Du coup, une rumeur s'est répandue, selon laquelle le jeu avait été purement et simplement annulé par son éditeur, Empire Interactive, qui trouvait que le jeu n'était pas assez « grand public » à son goût. Fishbone en a fait une descente d'organes ; Dieu que ce garçon est sensible, malgré son apparence un peu rustique. Mais son état n'inspire aujourd'hui plus aucune inquiétude : les développeurs et Empire ont formellement démenti tout ça ; ils affirment que le jeu est toujours sur les rails, enfin, en piste quoi. En revanche, on ne sait toujours pas quand le jeu arrivera en magasin. À vue de nez, je dirais « dans longtemps ».



Noces de bidon

Quicktime a 10 ans. Le format vidéo d'Apple est en plein revival puisque ses auteurs ne cessent de vanter l'impact qu'a eu leur création sur le travail numérique et la vidéo sur l'ordinateur. C'est vraiment pas mon genre de cracher sur Apple, mais on aura rarement vu un format aussi pourrave pour l'utilisateur moyen. Avez-vous déjà essayé de recadrer un Quicktime en plein écran sans voir une infâme bouillie de pixels ? Non ? Et c'est vraiment la honte, puisque même Real Video a réussi à faire mieux depuis leurs derniers codecs. Pendant ce temps, Apple.com kidnappe des millions de personnes qui se voient obligées d'aller sur leur site pour mater les dernières bandes-annonces en exclusivité et ... en Quicktime.

STREAMING de biÈre meXicaine

Dans sa tentative à peine dissimulée de planter un énorme poignard rouillé entre les omoplates de RealMedia, Microsoft vient de dévoiler Corona. Sous ce nom chicano se cache en fait un nouveau format de compression audio et vidéo. Corona devrait très bientôt s'intégrer à Windows Media Player sous la forme d'une update automatique, et vite devenir le standard pour la diffusion en streaming sur le Web, nous débarrassant ainsi de cette pourriture de RealPlayer. Comme quoi, l'abus de position monopolistique n'apporte pas que des choses mauvaises.

GRATUIT mais payant



MindArk vient de lancer une nouvelle phase du bêta-test de Project Entropia, son jeu de rôle massivement multijoueur. La nouveauté, c'est que les joueurs vont désormais pouvoir convertir en vrais dollars la monnaie virtuelle qu'ils auront gagnée dans le jeu. En tout, il y a environ 600 000 balles à récolter, pour ceux qui trouveront les objets les plus précieux qui traînent sur la planète Calypso. Ce concept audacieux se retrouvera d'ailleurs dans la version finale du jeu, qui devrait sortir courant 2002, puisqu'il sera possible de sortir sa Carte Bleue pour acheter des P.E.D., les Project Entropia Dollars, dont le cours sera sûrement fixé dans un futur proche par les grandes places boursières internationales. Le jeu sera téléchargeable librement sur le Net et jouable sans aucun abonnement. Si ce bêta-test vous tente, essayez le : www.project-entropia.com.

Ceci expliquant cela

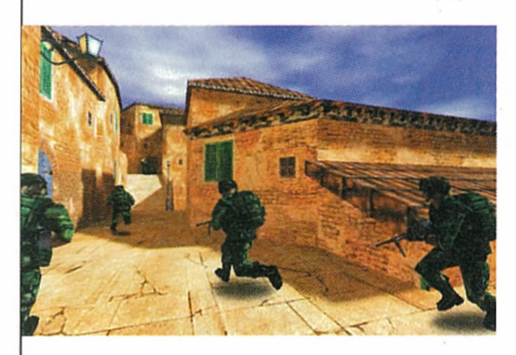
Kali a fermé ses portes. Pour ceux qui ne connaissent pas Kali, rappelons qu'il s'agissait du premier site à proposer des serveurs de jeux sur Internet à l'époque de Duke Nukem et de Warcraft, deux titres auxquels ils sont restés fidèles jusqu'au dernier jour.

Telex

Et hop ! un mod Starship Trooper (ce chef-d'œuvre du cinéma gauchiste d'art et d'essai) pour Half-Life, mais cette fois-ci plutôt avancé : www.halflifexpert.com/starship-troopers/docs/screenshots.htm

L'ArLéSiEnNe

Certains d'entre vous se demandent peut-être ce que devient Team Fortress 2, ce jeu de shoot multijoueur sur lequel bosse un studio de développement peu connu, Valve Software, déjà à l'origine d'un petit jeu à la diffusion confidentielle, un certain Half-Life. Cela fait plus d'un an que le silence radio est maintenu autour de ce projet, et ça commence à inquiéter du monde, notamment les gars de PlanetFortress.com, qui ont envoyé une petite missive à Valve en leur demandant si TF2 n'était pas en friche. Que nenni, leur a répondu Doug Lombardi ; les gars de Valve bosseraient même jour et nuit sur le jeu. C'est toujours bon à savoir, mais il n'y a pas encore de date de sortie. On nous promet juste que de nouvelles informations seront disponibles « d'ici quelques mois ». Pour vous dire aussi peu de choses, c'était bien la peine de gâcher 40 cm² de papier.



L'AUTRE PHRASE À LA CON DU MOIS

Ackboo : « Tous les gens qui ont les sourcils qui se joignent sont des fans de Nintendo. J'en ai parlé avec mon frère et on est tombé d'accord. »

Telex

Directement inspiré de Shogun Total War, Medieval Total War va nous faire revivre l'une des époques les plus brillantes de notre civilisation. La campagne comprendra 70 heures de gameplay et on contrôlera des héros aussi divers que téméraires, tels que Richard Cœur de Lion, Barberousse ou Jeanne d'Arc.

La guerre du chiffre

Formidable concours de grosses bites ces dernières semaines entre Microsoft et Nintendo à propos des ventes respectives de leur console. Dans un premier temps, Nintendo a fanfaronné qu'il se vendait deux fois plus de GameCube que de Xbox sur le marché ricain (environ 600 000 unités contre 300 000). Microsoft a encaissé le coup, avant de sortir de son chapeau une étude du cabinet NPD qui, comme par magie, a décerné le record du monde des ventes à la Xbox. Ces petits coquins de NPD ont tout de même exclu de leur décompte la plus grosse chaîne de magasin ricaine, Walmart, là où Nintendo fait une bonne partie de ses ventes. Ça me rappelle un peu Fishbone et Ta Race en train de comparer la vitesse de pointe de leur meule, sauf qu'au moins, eux nous font rigoler.

L'avenir est aux gros culs

L'étrange trottinette que conduit ce monsieur s'appelle le Segway. Des moteurs électriques propulsent l'engin à 20 km/h avec une autonomie de 30 km. Toute la magie du Segway tient dans ses cinq gyroscopes : impossible de tomber, le Segway compense automatiquement le poids du conducteur et maintient l'équilibre en permanence. Les promoteurs de cette invention prédisent que bientôt, les piétons n'existeront plus ; on ne marchera plus, on roulera tous, debout sur nos Segway. Et soudain, l'avenir apparaît beaucoup moins glamour que dans « Star Trek » : nous allons tous ressembler à un croisement entre un handicapé et un caddy de golf.
www.segway.com

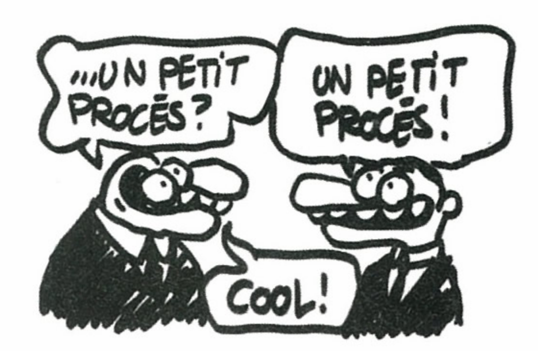


Symphonie anti-Mac

Les majors de l'industrie de la musique semblent mettre dix fois plus de temps que les autres à comprendre des notions simples. Ils ont l'air tout étonné qu'après avoir supprimé « Le Napster », les gens arrivent quand même à copier leurs CD et à les diffuser sur le Net. Pour contrecarrer tout ça (pendant au moins deux semaines, avant que des petits malins trouvent un moyen de le contourner), des sociétés telles que Macrovision ou Sunncomm ont mis au point des procédés interdisant le transfert numérique au format MP3 de skeuds. Pourquoi pas, et tant mieux pour eux s'ils arrivent à colmater leurs fuites d'argent. Seul problème : certains lecteurs de CD-Rom ne pourront plus lire les derniers hits de Jennifer Lopez ou de Pascal Obispo. Parmi les lecteurs concernés, on a peur que certaines consoles soient touchées, notamment les Macintosh. Quel dommage !

Lite.ICQ.com est la nouvelle adresse à connaître pour les quelques milliards d'internautes qui utilisent cette merveilleuse application qu'est ICQ. Depuis cette page, on peut profiter de son compte ICQ via une interface web qui passe sur n'importe quelle machine, la base de données des contacts étant sauvegardée sur les serveurs centraux de Mirabilis. C'est impeccable pour le bureau, lorsqu'il y a un firewall un peu tatillon qui bloque le client ICQ normal, et bien sûr pour tous ceux qui veulent bavarder avec leurs potes depuis n'importe quelle machine, dans les salles de jeu réseau ou les cybercafés. Évidemment, c'est super gratuit..

À garder DANS vos BOOKmarks



Procès

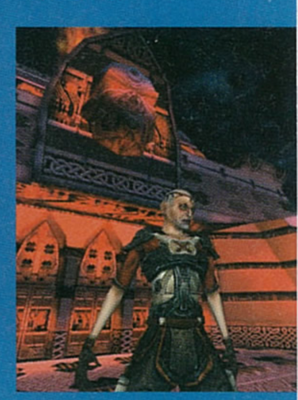
Microsoft : *fin et suite*

Ce mois-ci a vu le début d'un dénouement pour la « class action » (terme définissant une cascade de procès et de charges ayant un lien les unes avec les autres et regroupées sous ce terme) menée contre la boîte à Billou. Donc, la mégacorporation, le gouvernement fédéral et neuf des États américains (la partie civile) ont réussi, après quelques très longs mois, à trouver un accord à l'amiable. L'idée, au lieu de spliter la boîte en de nombreux petits avatars, ressemble plus à une sorte de peine de travaux d'intérêts généraux : Microsoft accepterait de faire don d'un milliard de dollars, sur cinq ans, à 13 000 des écoles les plus défavorisées du pays. Je pense qu'en sortant du palais de justice ou de la salle où cet accord a été accepté, les avocats de Microsoft se sont tiré des balles dans le pied pour s'empêcher de rire très, très fort. Imaginez plutôt ces milliers de logiciels Crosoft distribués dans les écoles. Jobs, qui n'est pas la moitié d'un idiot, a tout de suite réagi en hurlant au scandale : Apple ayant une part de marché de 20 % sur le marché de l'Éducation, la distribution de softs Microsoft dans sa niche va vraisemblablement leur enlever une belle part de leur dernier gâteau. Et Jobs de renchérir (et pour une fois à raison) que le soi-disant milliard donné par Microsoft à l'Éducation nationale leur reviendrait à moins d'un million de dollars en prix coûtant. « Microsoft doit payer un milliard de dollars en cash ! », hurle haut et fort le monsieur loyal du spectacle judiciaire mené contre Bill Gates, qui vient tout juste de comprendre que le résultat de sa petite coalition pouvait l'amener, lui et sa boîte, sur la paille. Un milliard de dollars ? Mais ça va à peine pouvoir payer une douzaine de Mac G4, ça. Le salut viendra peut-être de ces neuf autres États américains qui s'opposent de vive voix à ce règlement en réclamant des tas de trucs à n'en plus finir. Tout d'abord, ils exigent que Crosoft sorte une version light et moins chère de XP ne contenant pas les logiciels Media Player, Messenger, et Internet Explorer. Ils veulent aussi que Windows XP réintègre la machine virtuelle Java de Sun. Là où est le gag, c'est que Sun s'est acharné comme un chacal sur Microsoft pendant des années, tout ça pour venir chialer au moment où leur technologie a cessé d'être intégrée. Pire encore, ils veulent obliger Microsoft à renouveler l'accord avec Apple (qui prend fin bientôt) dans lequel le premier s'engageait à développer Microsoft office Macintosh. Mais là où ils se touchent comme jamais, c'est qu'ils tentent aussi de demander que ce même pack soit créé pour Linux. En bref, à part envoyer les employés de Crosoft dans une mine de sel, ils leur ont tout fait. Décidément, l'avenir de l'informatique ne devrait être confié qu'aux informaticiens ou à des gens qui fument moins de crack.

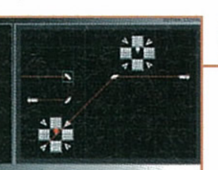
Telex

Les nouveaux Detonators 23.11 de chez Nvidia sont tout chauds et viennent de sortir. Avec eux, l'OpenGL 1.3 ICD avec les extensions Nvidia, le WDM 1.08, et plein d'autres trucs aux noms totalement délire, conçus exprès pour Windows XP, dont ils quintuplent la vitesse (selon des sources peu fiables).

Là, on parle de Fist



Sabotage : Fist of the Empire, c'est le très prometteur titre d'un nouveau jeu de rôle/action que nous ont annoncé les Allemands de CDV. Le cadre, ce sera une ville nommée Miracle City dans laquelle, en tant qu'agent spécial, on devra réaliser un certain nombre de missions. Ce nombre pourrait être 32, ou 8, ou 12, ou même un nombre complexe, ou un nombre à virgule, on ne sait pas ; c'est tout ce qui fait le charme et le mystère de notre passionnant métier.
À part ça, on nous promet un scénario à rebondissements (il sera même possible de changer de camp en cours de partie), des tonnes de NPC avec qui faire la conversation et une grande liberté pour faire évoluer les caractéristiques de son personnage, oilà voilà. Une date de sortie, peut-être ? Troisième trimestre 2002, donc dans longtemps.



Le gratos du mois

Pas un mois sans son jeu gratos ! « Reflections » est une fois de plus un jeu web développé en Shockwave. Le principe est vieux comme Jean-Pierre Coffe : un rayon laser doit atteindre un certain nombre de récepteurs ; au joueur de dévier le faisceau avec différents miroirs et prismes. Vingt-cinq niveaux au total et un seul regret : il n'y a pas d'éditeur de niveaux online… argl, ça aurait été trop bien.
www.input-entertainment.de/laser/laser.html



La question à la con du mois

Vous avez quelques millions en poche ? À la recherche d'une bonne affaire dans le monde des jeux vidéo ? Rachetez Lankhor. Non, je déconne : devenez éditeur de Bioware, qui vient de se débarrasser d'Interplay comme d'une vieille chaussette trouée. Alors, voyons ce que Bioware propose : Neverwinter Nights, Baldur's Gate Shadows of Amn... Hmm, est-ce vraiment une bonne affaire ?



TELEX

Petit cancre : Un Chinois a battu jusqu'à la mort son enfant de 5 ans parce qu'il n'arrivait pas à compter jusqu'à 100. Interrogé aux urgences quelques instants avant son décès, l'enfant aurait déclaré : « Papa m'a donné trente-douze coups de poing. »

VROOM DANS LE PLATANE

Lankhor, un des plus vieux studios de développement français, ferme ses portes ce mois-ci. On leur devait Vroom, Maupiti Island, Le Manoir de Mortevielle, ou plus récemment Warm Up. Leur dernier jeu est prêt, et ils promettent quand même de le sortir avant de fermer définitivement leurs portes. Lankhor un p'tit dernier, alors. www.lankhor.com



Le plus petit clavier invisible du monde

Je ne sais plus si c'est André Malraux ou Joey Starr qui a dit : « Le prochain millénaire sera virtuel ou ne sera pas. » En tout cas, il avait raison. Regardez ce clavier, ou plutôt cette absence de clavier : c'est un périphérique destiné aux PDA. Il devine la position des doigts de l'utilisateur grâce à des capteurs situés au niveau de la paume. Il ne reste plus qu'à tapoter dans le vide, comme si on tapait sur un clavier invisible. Préparez-vous donc à voir plein de gens qui tapotent dans le vide, après l'épidémie de zombis qui parlaient tout seuls dans la rue suite à l'avènement des kits mains libres.
www.senseboard.com

sAlut lEs filLes !

Salut Charlie ! Ubi Soft vient d'acquérir la licence de « Drôle de Dames », la mythique série télé des années 70, dans laquelle trois jeunes filles plutôt sortables faisaient la nique aux gangsters de tout poil dès qu'un interphone leur en donnait l'ordre. Pour que l'opération soit rentabilisée, nous devrions donc prochainement assister à un déferlement de titres s'inspirant de cette série sur PC, Xbox, GameCube et PlayStation 2. Je vous mentirais en vous disant que tout le monde s'attend à des chefs-d'œuvre ludiques, mais bon, il faut donner sa chance au produit, comme disent les gens du marketing.



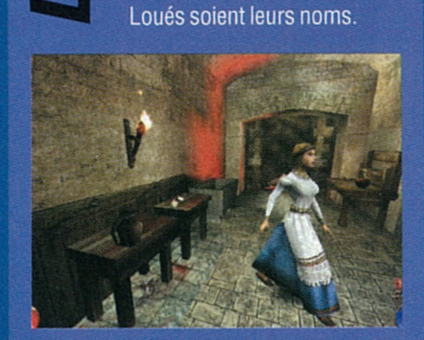


LE FILM FRANÇAIS VA SE REPRENDRE

Gérard Levin, 61 ans, va prendre enfin sa retraite bien méritée d'AOL en mai 2002. La nouvelle a un peu surpris, car, généralement, les super cadres vont jouer aux pilotes de tondeuses à gazon environ cinq ou six ans plus tard. En fait, on n'a aucune idée de ce qu'il va bien pouvoir devenir. Peut-être reviendra-t-il à ses premières amours, le cinéma, ou refera-t-il des films avec Michel Blanc ou avec Bernard Giraudeau, ses compères de toujours. S'il pouvait aussi emporter avec lui l'horrible interface AOL, qu'il ne se gêne pas pour la prendre comme cadeau de départ et qu'il l'accroche sur sa cheminée, voire qu'il la balance dedans.

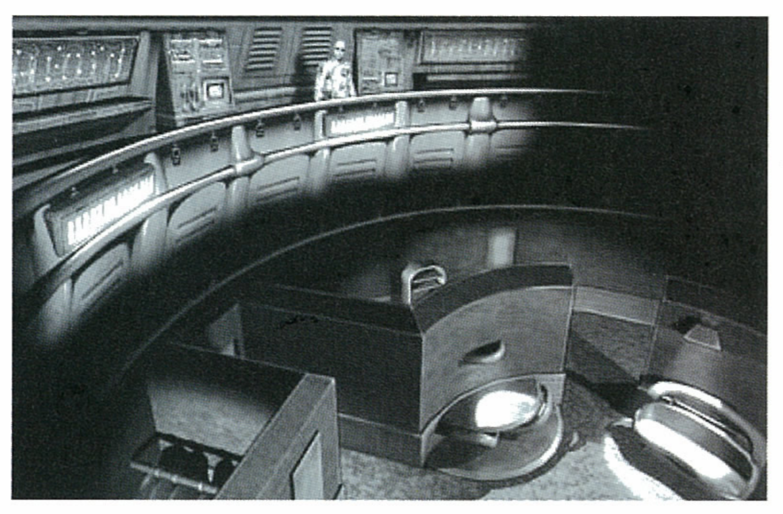
L'exception française

Le développeur français Arkane Studios est en ébullition. Chaque jour, de nouveaux screenshots de leur premier jeu, Arx Fatalis, apparaissent sur le Net. Et c'est un signe qui ne trompe pas, aussi caractéristique que les premières contractions chez la femme enceinte : Arx Fatalis ne doit pas être bien loin d'être fini. Rappelons qu'il s'agira d'un jeu de rôle ouvertement inspiré d'Ultima Underworld et de Thief. Loués soient leurs noms.



Un HOMME plein DE REMORDS

Harvey Smith vient d'être interviewé par Ferrago.co.uk sur Deus Ex 2. On y apprend plein de choses, notamment sur la mentalité de ses développeurs : « Je ne peux plus regarder Deus Ex sans voir les erreurs que nous avons commises… Dx2 contiendra une bien meilleure I.A., et un meilleur moteur physique de gestion du son et des materiaux. » Il précise aussi que, cette fois-ci, le jeu sera moins dirigiste et les niveaux bien plus grands, beaucoup plus peuplés avec plein d'objets sur lesquels on peut réellement agir. Seule ombre au tableau (pour certains seulement, dont je ne fais pas partie) : Deus Ex 2 sera apparemment toujours aussi résolument monojoueur.



TELEX

Quake 4

Est-il besoin de préciser que la soi-disant démo de Quake 4 qui traîne en ce moment sur le Net est en fait un virus ? **Oui.**

Rubrique shopping

Voilà un petit gadget qui devrait plaire à plein de monde. Imaginez un disque dur qui a la taille et la forme d'un Stabilo, qu'on peut accrocher à un porte-clés, et qui peut s'utiliser directement après avoir été branché sur le port USB du PC. Pour ceux qui aiment bien faucher des fichiers sur les bécanes des potes, c'est un peu l'arme ultime. Pour l'instant, ces engins n'existent qu'en version 128 Mo maximum, mais une version 512 Mo est prévue pour bientôt. Fujitsu et M-System sont les deux seuls fabricants à proposer ce genre de disque sur le marché français. Leur prix tourne autour des 1 000 balles pour la version 64 Mo, ce qui n'en fait pas un gadget pour prolétaires.



>Genre : Action
>Éditeur : Sierre
>Développeur : Pirhana Software
>Sortie : Mars 2002

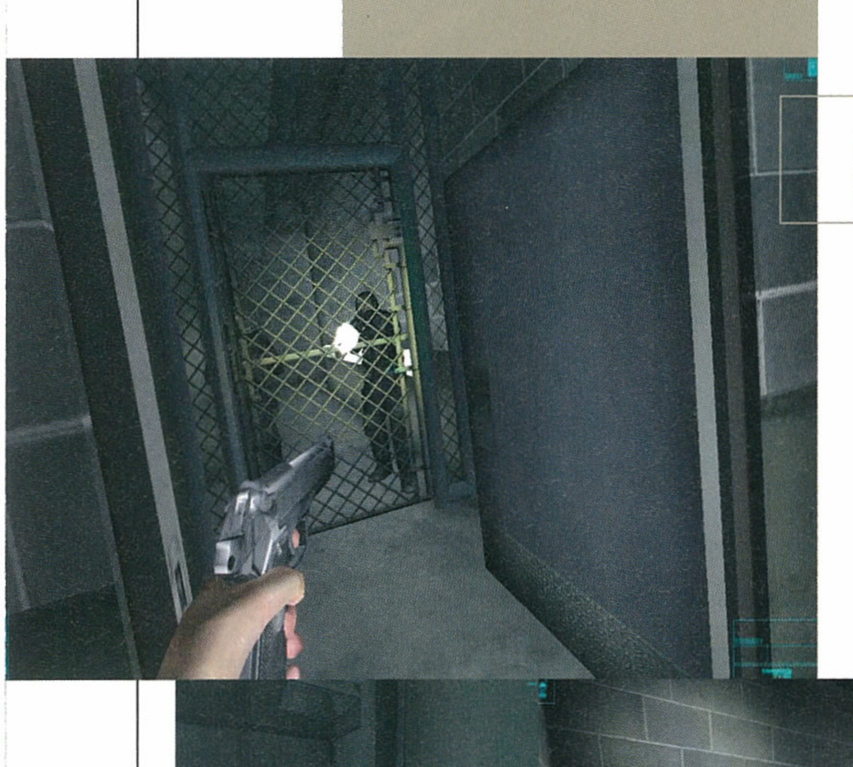
Manifestement, il y aura toute une phase de jeu dans laquelle il faudra désamorcer des bombes...

DIE HARD : NAKATOMI PLAZZA

Pour ceux qui ne le savent pas encore, Nakatomi Plazza, c'est le nom de l'immeuble dans lequel se déroule « Piège de cristal », le film de John Mac Tiernan qui date de 1988. Là, on se dit que le prix de la licence doit avoir suffisamment chuté pour qu'on puisse enfin avoir un jeu digne de ce nom. Bref, pour reprendre une phrase très à la mode en ce moment : « Je dis ça... Je dis rien... ». Il faut quand même constater au passage que ce n'est pas la première fois qu'on voit « Piège de cristal » se faire transformer en jeu vidéo. Avant, ça s'appelait « Die Hard Trilogy », et dire que ce n'était pas très bon tient du doux euphémisme. Pour la circonstance, Die Hard : Nakatomi Plazza reprendra donc le scénario du film, avec tous ses rebondissements. Ainsi, on se tapera des visites très musclées de tous les endroits-clés du film, que cela soit dans les conduits d'aération, dans les cages d'ascenseur, ou encore sur le toit du building. On espère sincèrement que la verticalité propre au film et à son scénario sera respectée, et qu'on aura de bonnes scènes d'anthologie, du genre tir nourri à travers une table, ou encore tir nourri des méchants dans les vitres du bureau dans lequel on est planqué alors qu'on est pieds nus (ceux qui n'ont pas vu le film ne peuvent pas comprendre mais il n'est pas trop tard : je vous le recommande chaudement). Histoire de combler de bonheur le rare lecteur qui n'a ni la télé, ni le temps d'aller mater des films chez les potes, sache, cher lecteur, que Die Hard parle d'un flic new-yorkais qui va s'opposer par hasard à une prise d'otages dans un immeuble d'un quartier des affaires en Californie. Ça se passe le soir de Noël. Mais pour le coup, le père Noël, le traîneau, et les petits lutins fabriquant les jouets brilleront par leur absence. En revanche, l'action prendra place dans quarante étages plus ou moins en chantier, au milieu d'une soixantaine d'otages, sur lesquels il faudra éviter de tirer. Et puis, en parlant de choses à éviter, il faudra faire gaffe aux tirs des terroristes, ainsi qu'à ceux des forces de l'ordre placées à l'extérieur du bâtiment, rêvant de régler le problème par la manière forte.

Voilà. On sait qu'on aura tout plein d'armes rigolotes à disposition (il y a des jours où je me dis que j'ai un sens de l'humour très personnel), du genre M-60, MP5, Beretta92F, et pour la première fois à l'écran, le HK P7M13 (pistolet automatique de dotation dans la police de l'Allemagne fédérale de l'époque). Pour les choses que l'on ne sait pas : impossible de savoir dans quelle mesure les décors seront dynamiques, si le jeu va se contenter d'être du massacre en règle, et d'une manière générale, s'il sera bon.

Pete Boule



... Tandis que dans d'autres, il faudra éviter de tirer instinctivement sur les forces de l'ordre.

Virtua Taxi



Les gros malins d'Empire Interactive viennent de décrocher un bon deal avec Sega. L'éditeur anglais va porter sur PC les excellents Virtua Tennis et Crazy Taxi, qui ont déjà empli de joie et de félicité les heureux possesseurs de Dreamcast, du temps où cette console était encore en vie. Virtua Tennis est une simulation de balle jaune orientée arcade, avec un gameplay fantastique et tous les meilleurs joueurs du monde, fidèlement modélisés. À moins que le titre ne soit massacré lors de sa conversion, il y a de grandes chances pour qu'il soit le meilleur jeu de tennis que vous ayez jamais vu sur votre moniteur. Crazy Taxi, quant à lui, est une sorte de Midtown Madness dans lequel on doit balader des clients d'un bout à l'autre d'une énorme ville en 3D, avec du trafic et des piétons par milliers. Pas vraiment le titre qu'on s'attendrait à voir porté sur PC. M'enfin, c'est tellement amusant sur console que ça devrait aussi bien passer sur nos machines, avec un bon gamepad.
Ces deux titres arriveront au premier trimestre 2002.



BloodPayne

Hop ! voici la première repompe annoncée du merveilleux concept de « Bullet Time » qu'on a vu dans Max Payne. Terminal Reality, les créateurs de Nocturne, travaillent sur BloodRayne, un jeu d'action à l'ambiance années 30 avec des vampires et des goules. On y incarnera une héroïne mi-femme, mi-vampire qui sera capable de ralentir sa perception du temps lors des combats ; vous devinerez facilement ce que ça va donner au niveau du gameplay. Le jeu est prévu sur PC et sur consoles de nouvelle génération. Il utilisera le moteur 3D du studio, l'Infernal Engine, et c'est à peu près tout ce qu'on sait sur ce titre. Les informations ont le temps d'arriver, puisque le jeu n'est pas prévu avant la fin 2002.

Zero CONDITION

Counter-Strike Condition Zero, la version orientée jeu solo du célèbre mod pour Half-Life, continue son petit bonhomme de chemin dans les studios de... euh... qui c'est qui développe ça, d'ailleurs ? Y a beaucoup de monde sur le projet, des gens de Valve, de Barking Dogs, de Gearbox, et d'autres gars qui ont vu de la lumière et qui sont rentrés. La date de sortie ferme et définitive n'est toujours pas connue ; espérons quand même que ça arrivera avant qu'on ne se rende définitivement compte que le moteur de Half-Life a horriblement vieilli. Voici quelques-uns des derniers screenshots publiés, pour vous donner une petite idée.



Quand on pose la question à Martin Scorcese : « Pourquoi faites-vous des films sur la mafia ? », il répond : « Parce que je suis fasciné par tous les systèmes dans lesquels des gens s'engagent en sacerdoce ». Dit ainsi, ça n'a pas l'air d'avoir un rapport direct, mais lorsqu'on y regarde de plus près, le jeu Mafia est effectivement un système dans lequel des gens se sont engagés, comme par vocation.
Démonstration en cinq actes.

Aucun sens du sacré : il y a même des gunfights prévus dans une église.

Acte I :

Tout commence dans une ville fictive des États-Unis de la prohibition, perdue quelque part entre le 17 janvier 1920 et le 5 décembre 1933 (période durant laquelle le 18e amendement de la constitution américaine, interdisant la possession, la production et la consommation d'alcool, fut effectif. Merci de votre attention. Veuillez réveiller les deux du fond qui dorment avant de sortir de la classe). On joue alors le rôle d'un chauffeur de taxi, Tom, qui passe son temps à faire correctement son boulot, c'est-à-dire transporter des clients par le chemin le plus long possible et accepter de faire une note de frais si ces derniers n'ont pas fumé et, mieux encore, pas parlé durant le trajet.
Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au moment où notre ami Tom se retrouve à faire une course pour Salieri, un ponte de la mafia locale. Du fait de ses qualités de chauffeur et de truand, Tom se fera vite embaucher par ledit ponte.
En gros, son boulot sera de devenir une crapule notoire, du genre « les Affranchis ».
Résultat : on se retrouve à faire plein de missions diverses et variées, allant de la simple petite course de taxi « innocente » aux contrats bien sanglants à grands coups de pompeux et de Thompson « camembert » dans des motels minables, en passant par la livraison d'alcool frelaté, ou encore, par le délit d'appropriation de bagnoles.
Il va sans dire qu'il faudra évidemment faire avec la présence d'innocentes futures victimes, de la police, et, encore mieux, de plein de gens appartenant à des gangs adverses.



Le manque de diplomatie est parfois salutaire.

MAFIA

GENRE
Crimes crapuleux en perspective

ÉDITEUR
Take 2 Interactive

DÉVELOPPEUR
Illusions Softworks

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2002





La méticulosité des détails va jusque dans les reflets de la ville sur les carrosseries neuves des voitures.

Acte II : City of Crime

Pour ceux qui l'ignorent encore, le jeu se fera à la troisième personne, dans un vaste univers en 3D temps réel. En gros, un peu comme dans Max Payne. Pour la circonstance, les développeurs se sont amusés à créer une ville imaginaire, tout droit sortie de ce que l'Amérique a pu faire en matière d'urbanisme sauvage dans les années 20 à 30. Ainsi, on se retrouve plongé dans une vaste cité s'étendant sur un peu plus de 18 km². Il est inutile de préciser que pour rendre l'ensemble crédible, une grande méticulosité dans les détails architecturaux, tout comme dans l'application des textures, a été scrupuleusement observée.
Pour le principe même du gameplay, on se retrouve dans un jeu d'action dans lequel on peut non seulement se promener à pied, histoire de régler quelques contrats dans plusieurs bâtiments de la ville, mais aussi en voiture. Ainsi, on se tapera des phases de jeu « classiques » du genre de celles qu'on a pu voir dans Max Payne. Mais on aura aussi droit à de nombreuses missions dans lesquelles les promenades en véhicule ont une importance considérable. Attention, bien que les thèmes soient proches de ceux de GTA 3, lui aussi attendu chez Take 2, la voiture, ici, ne sera en rien l'outil indispensable du jeu. Elle sera, dans Mafia, un outil utile, un peu comme les armes. De fait, si prendre la voiture pour assurer le bon déroulement des missions n'est pas rare,

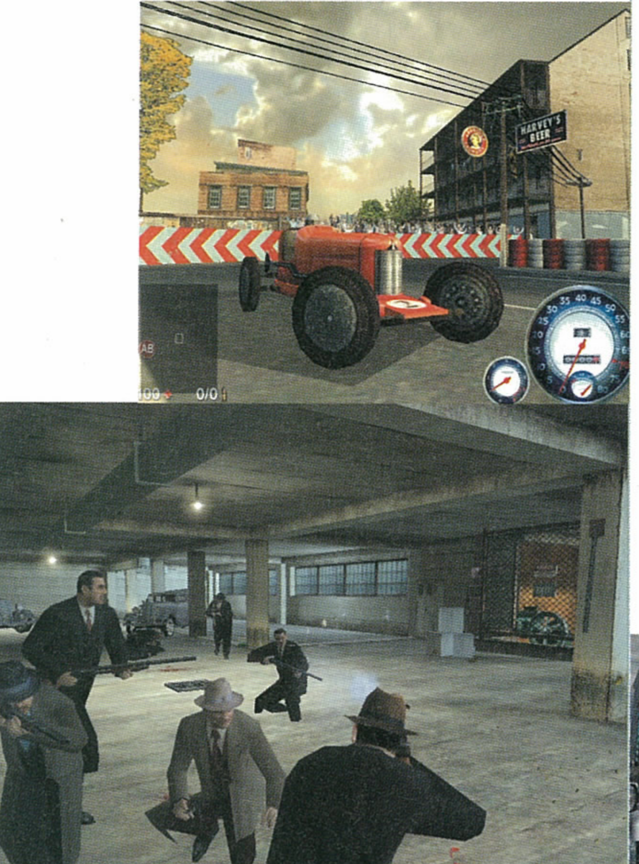


il sera fréquemment question de les terminer à pied. Ici, et contrairement à GTA 3, on n'a qu'une seule vaste ville à visiter, mais qui ouvrira au joueur une foule de bâtiments, de leur rez-de-chaussée à leur toit. Et on peut dire ce qu'on veut, mais se promener sur les toits d'une ville en voiture, c'est jusqu'à présent impossible à faire (le premier qui me cite « Blade Runner », je lui mets un contrat sur la gueule).

Acte III: Haut les Flingues !

Tom est un gars assez capable dans le jeu. La gestion de ses mouvements est très similaire à celle qui existe dans Max Payne, le Time Bullet en moins. Ainsi, il peut marcher, courir, straffer, s'accroupir, escalader, monter aux échelles, ou encore, faire des roulés-boulés. En dehors de ça, on peut faire des actions moins physiques, mais néanmoins très intéressantes. Certaines missions devront être accomplies avec un minimum de diplomatie, imposant au joueur d'éviter de dégainer trop vite et de penser à parler aux bonnes personnes. Dans les autres trucs cocasses et rigolos, on pourra se payer aussi le luxe de voler des voitures, soit en les fracturant, soit en en sortant manu militari les occupants. À la limite, tant qu'on fait pas ça dans la vraie vie, il n'y a pas de mal à se faire du bien !
En ce qui concerne la gestion des combats, elle est un peu plus fine que celle qu'on a pu déjà observer sur ledit Max Payne. Tom pourra déjà se défendre avec ses petites mimines, à grands coups d'uppercut ou de crochet. Pour les choses un petit peu plus efficaces, ça ira de la batte de base-ball, à la mitraillette camembert Thompson, en passant par les inévitables colts 45, 38, et autres fusils à pompe ou à canons sciés. Impossible de faire le bourrin : Tom, le héros, ne peut se servir que d'une seule arme à la fois, et il ne peut transporter sur lui qu'une arme de poing et une arme d'épaule. C'est pas plus mal, comme ça,

Quelques courses de voitures sportives sont aussi prévues.





DÉLIT DE FACIÈS !

En matière de modélisation des personnages, Illusion Softwork a aussi mis la barre haut. On a rarement vu des visages aussi bien réalisés tant dans leurs expressions que dans le souci du détail. On a presque envie de leur payer un rasoir !





on sera obligé de jouer intelligemment les combats. Évidemment, il sera possible de jeter les armes vides pour ramasser celles de ses ennemis abattus, dans le cas où on se retrouve à court de munitions... Et ça arrivera plus d'une fois !

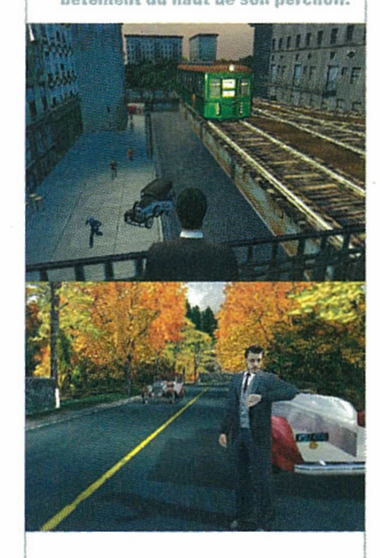
Acte IV : Inside Job

Bon, c'est bien beau tout ça, mais si on devait se contenter d'un jeu dans lequel il faut tuer des gens soit à pied soit en voiture, on se retaperait le pauvre remake du pauvre Redline, sorti il y a bien deux ans de cela et dont la médiocrité ludique demeure un étalon dans le genre (oui, il y a pire, mais ça permet de conceptualiser un niveau dans le domaine de la bouse). Si Mafia sort au bout de trois longues années de développement, ce n'est pas un hasard. Les gens d'Illusions Softwork n'ont pas fait les choses à moitié. Déjà, lorsqu'on regarde la qualité graphique de l'ensemble, que ce soit dans la modélisation des personnages, tout comme dans celle de l'immense ville dans laquelle on a le loisir de se promener, on reste admiratif. Pour donner une idée, certains bâtiments que l'on pourra visiter existent vraiment ; il aurait même fallu que les développeurs se tapent le luxe de décortiquer tous les plans. De même, pour les personnages, ils se sont farci des séances intensives de Motion Capture sur plusieurs acteurs, et, grâce à plusieurs techniques de modélisation, ils ont réussi à obtenir un résultat saisissant quant à la gestuelle des protagonistes.
Mais le fin du fin concerne surtout le travail titanesque qui a été fait sur les voitures. À ce stade-là, ce n'est même plus du fin, c'est du quantique. Pour commencer, Illusion Softwork s'est tapé une foule de documents à propos de la bonne vingtaine de bagnoles des années trente qu'on aura le luxe de conduire. À partir de ces données récoltées, non seulement ils ont fait en sorte que chacun des modèles du jeu ressemble à son original, mais en plus, ils ont poussé le vice jusqu'à respecter scrupuleusement les spécificités techniques du véhicule. Ainsi, les vitesses de pointe, les accélérations, les distances de freinage, les rayons de braquage et même l'autonomie en carburant ont été respectés... Fini les jeux avec des bagnoles munies de réservoir de 100 000 litres ! Cette fois-ci, il faudra s'arrêter à la pompe. Oui, même les pompes à essence sont prévues.
Enfin, et histoire d'être un tant soit peu cohérent avec le thème abordé, on pourra, bien sûr, détruire les véhicules. Le moteur physique permettra une dégradation totale ou partielle de la voiture. Ainsi, on pourra incendier l'engin à grands coups de cocktails Molotov, crever des pneus ou tirer dans la vitre afin de sortir le chauffeur qui refusait de prêter sa voiture.



Évidemment, les véhicules pourront être détruits partiellement (genre pneus crevés) ou totalement (genre totalement).

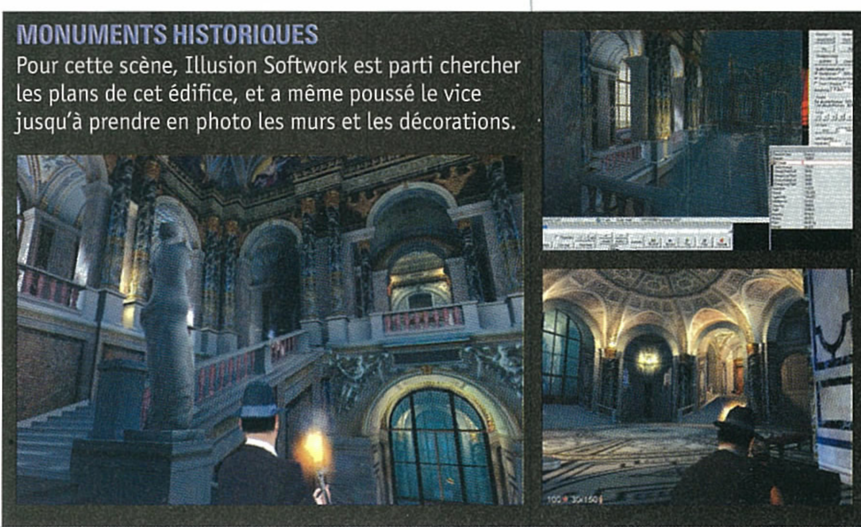
Non content de prendre la voiture, on pourra aussi prendre le métro. Notez, en bas de l'image, la paire de flics qui se mettent à courir derrière le suspect, qui les regarde bêtement du haut de son perchoir.



Acte V : Des questions

Bien qu'il doive rester peu de temps avant la sortie de Mafia, on se pose quand même quelques questions en matière de gameplay. Manifestement, Mafia ne devrait pas, dans un premier temps, être jouable en réseau. Dans un premier temps, parce qu'Illusion Softwork a déclaré que soit ils feraient un patch, de manière à assurer un gameplay multijoueur, soit carrément un data disc dans lequel on aurait droit non seulement au mode multijoueur, mais aussi à un ou plusieurs scénarios venant se greffer sur le jeu solo.
Une autre question réside aussi dans la souplesse du jeu et de l'interface. Dans ce que nous avons pu voir, on s'est aperçu que pour ramasser rien qu'un malheureux flingue, il fallait ouvrir au moins deux menus...
Oui, ça fait beaucoup.
On a donc hâte de regarder ce que ça donnera en vrai, dans la version définitive, histoire de constater si ce choix d'interface ne fusille pas le rythme du jeu. Enfin, pour la dernière interrogation soulevée par ce que nous avons pu voir, le jeu n'aura pas de système de sauvegarde souple « où-je-veux-quand-je-veux », mais disposera d'une sauvegarde automatique dépendant de checkpoints répartis dans les niveaux. Mon Dieu, pourvu qu'ils ne merdent pas là-dessus ! C'est un coup à foutre en l'air un jeu.

Pete Boule



MONUMENTS HISTORIQUES

Pour cette scène, Illusion Softwork est parti chercher les plans de cet édifice, et a même poussé le vice jusqu'à prendre en photo les murs et les décorations.


Les combats offriront certainement moins de complexité que dans HMM, le nombre d'unités en présence étant très restreint.



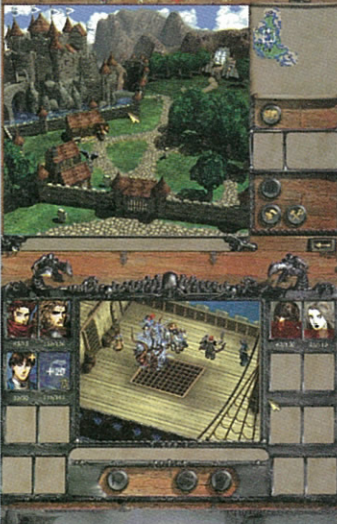
GENRE
Stratégie

ÉDITEUR
Strategy First

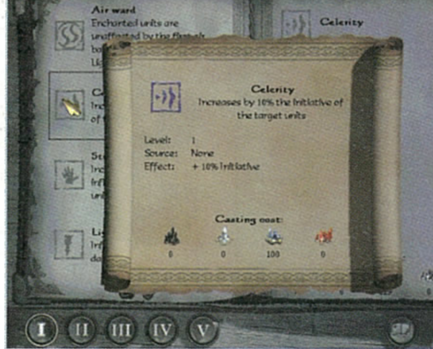
DÉVELOPPEUR
Strategy First

SORTIE PRÉVUE
Février 2002

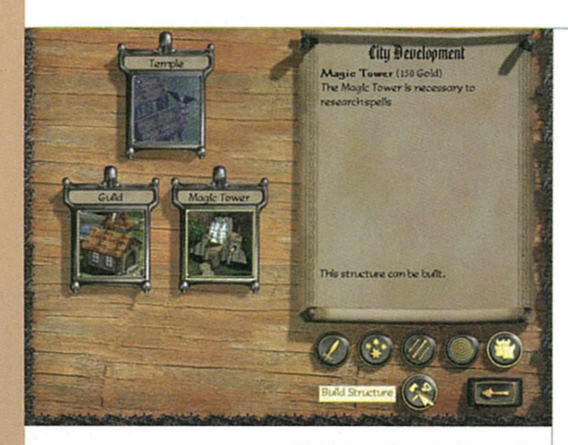
Les années passent et nul ne rajeunit, surtout pas les jeux, comme semble nous le prouver Disciples. Lorsqu'il est sorti fin 99 aux États-Unis, Strategy First a évité, pour une obscure raison, de le distribuer dans notre belle contrée. Pourtant, son principe simplifié à la Heroes of Might and Magic aurait pu lui assurer un certain succès. Trois ans après, le voilà enfin lancé dans notre douce France, pays apparemment peuplé de quelques aborigènes mal lunés, au porte-monnaie inintéressant, si on considère l'arrivée retardée de Disciples.



DISCIPLES : SACRED LANDS



Vous devrez rechercher des sorts pour pouvoir, lors des phases de déplacement, affaiblir vos ennemis.



Plusieurs niveaux d'upgrade permettront d'augmenter la puissance de vos troupes.

Enfin, nous, pauvres hères sans revenus, sommes devenus, peut-être grâce au passage à l'euro, des consommateurs à prendre en compte. Quelle joie ! Mais entre-temps, les trois longues années qui se sont écoulées ont marqué le graphisme d'une patine certaine. Il ne paraît plus dépassé, il apparaît archaïque. Mais bon, le système de jeu semble avoir tenu le coup. L'édition Gold que l'on nous propose, si elle n'a pas été relookée, a le mérite d'offrir un grand nombre de scénarii. Et nos héros, chargés de multiples artefacts, pourront sans aucun doute se livrer à des batailles épiques pour vaincre les camps adverses. Évitons de nous emballer trop vite, car les niveaux devront offrir de véritables challenges s'ils veulent nous faire oublier le piteux habillage.

Kika



Avant chaque mission, il faudra se taper un briefing d'une rigueur toute militaire, avec carte d'état-major détaillée.

GENRE
Simulateur de tanks

ÉDITEUR
Strategy First

DÉVELOPPEUR
eSim Games

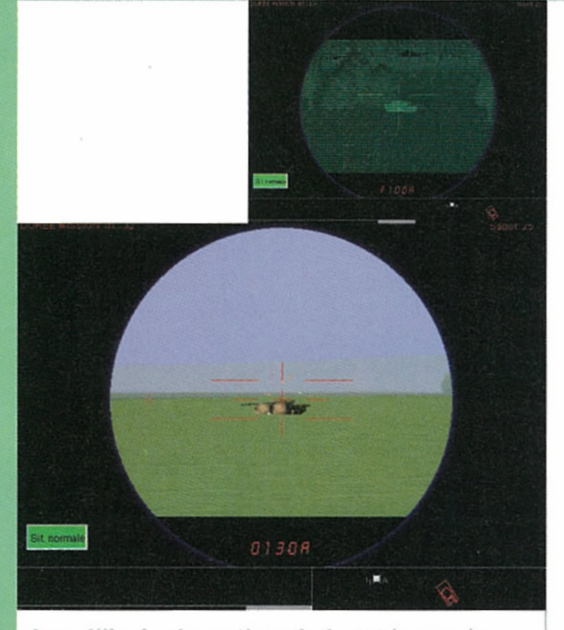
SORTIE PRÉVUE
NC

STEEL BEASTS

Ça me fait tout drôle de vous parler d'une version estampillée « preview » de Steel Beasts, car je connais en fait ce jeu depuis quelque chose comme un an. Que je vous explique : ce simulateur de tanks est disponible sur le Net, en anglais bien sûr, depuis belle lurette. Dans la petite communauté des tankistes virtuels, dont j'avoue avoir fait partie à un moment de ma vie (je sortais d'une relation difficile, j'avais besoin de temps et d'obus de 120 pour oublier), Steel Beasts est déjà considéré comme LA simulation ultime. En fait, ce jeu est aux blindés ce que Falcon 4 est aux avions de chasse, pour vous situer tout de suite le niveau de réalisme et de complexité de la chose.
Il a donc fallu attendre cette fin 2001 pour que les gars de Strategy First se rendent compte que Steel Beasts avait sûrement un petit avenir commercial chez les fromages-qui-puent. Résultat : le jeu et sa cohorte de termes techniques exotiques vont être entièrement traduits en français, ce qui est une très bonne chose. Va-t-il pour autant se vendre chez nous comme un jeu de football avec la licence Zidane en tête de gondole chez Auchan ? Là, j'ai un petit doute. Clairement, Steel Beasts sera réservé à un public restreint. Tenez, je vais déjà dégoûter 98 % des acheteurs potentiels : ce jeu est en 3D non accélérée. Oui oui, de la 3D qui n'exploite pas les cartes graphiques de maintenant, mais qui compte uniquement sur la puissance du CPU. Ah oui, ça calme. Faut dire que le développement du jeu a commencé en 1996 et que Steel Beasts est une production artisanale, fruit de quelques passionnés et d'un budget limité. Cela dit, ce n'est pas pour autant une horreur graphique. Certes c'est du 640x480, les arbres sont des sprites, mais l'ensemble a un aspect cohérent, tout à fait réaliste ; l'animation est très fluide, et nul doute que le vrai fan de simulations oubliera vite ces petits archaïsmes techniques pour se concentrer sur le jeu en lui-même. Là, il ne sera pas déçu. Je ne crois pas trop m'avancer en vous disant que Steel Beasts sera la simulation de tanks la plus aboutie que vous aurez l'occasion de voir tourner sur un PC.
Deux chars seront disponibles : le M1A1 américain et le Leopard 2A4 allemand, modélisés bien sûr avec minutie jusque dans l'intimité de leurs moindres boulons. On pourra jouer à l'un des trois postes de chaque engin : tireur, conducteur et commandant du tank.
À chaque poste, il faudra maîtriser parfaitement les différents systèmes, notamment ceux qui servent au tir.
Et les dizaines de missions de tutorial livrées avec le jeu ne seront pas de trop, croyez-moi. On pourra aussi choisir de diriger tout un groupe de tanks et de gérer l'aspect tactique des batailles en engageant des débordements par le flanc, et toutes les autres manœuvres fourbes figurant sur le manuel du parfait petit tankiste.

Ackboo





La modélisation des systèmes de tir est très poussée, et malgré une demi-tonne d'équipements high-tech embarquée, c'est quand même le doigté du tireur qui fera la différence.

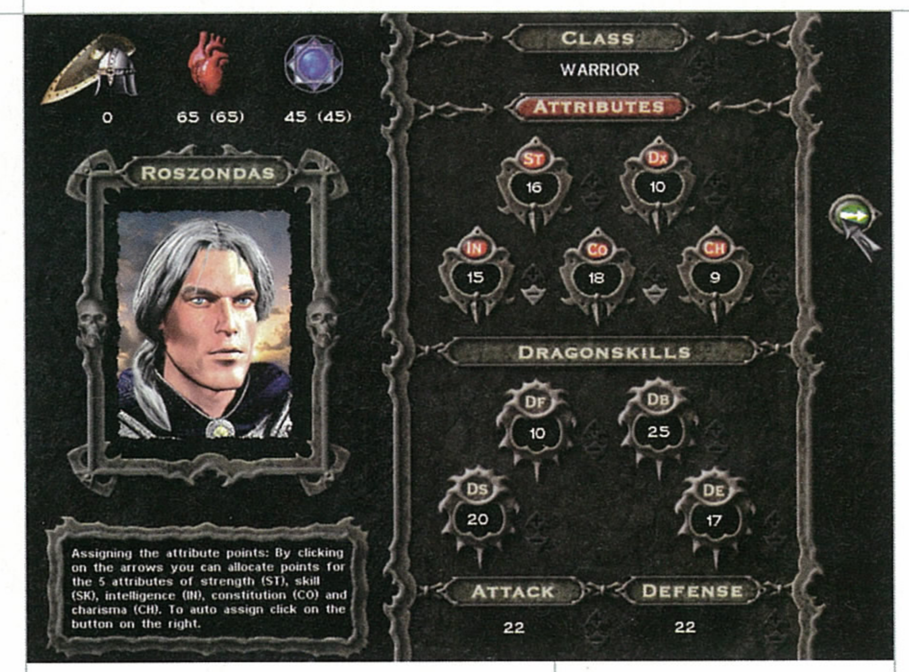
Un char Leopard en plein cache-cache forestier contre une division blindée ennemie.



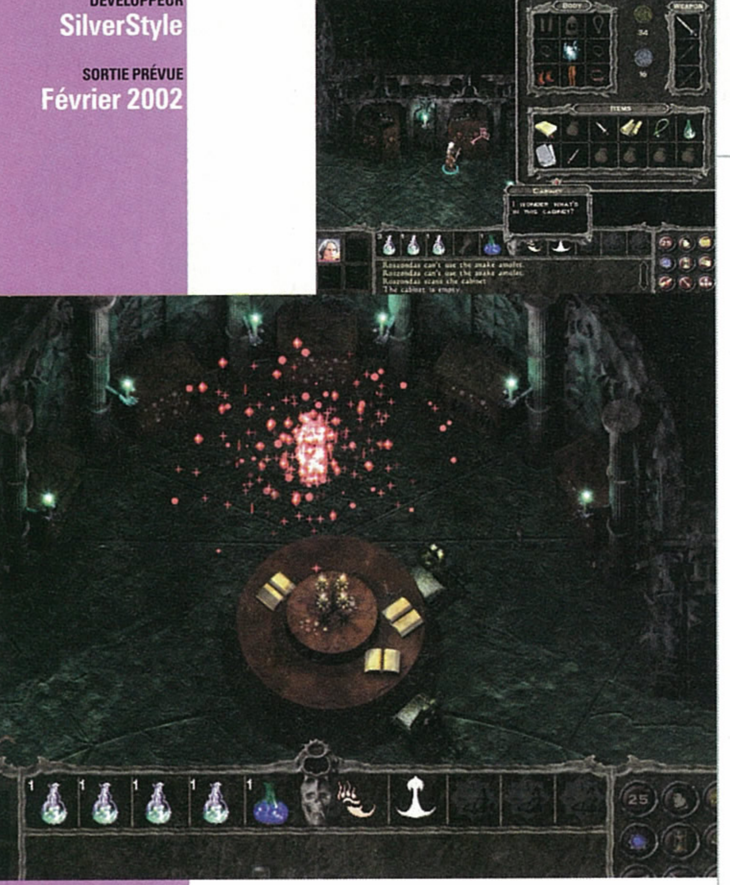
GORASUL
THE LEGACY OF THE DRAGON

L'éditeur autrichien JoWood nous arrive avec un jeu de rôle, dans la lignée de la série des Baldur's Gate. Dans Gorasul : The Legacy of the Dragon, le joueur incarnera le rôle de Roszondas. Avant de devenir un gros musculeux qui fait des moulinets avec son coupe-chou, Roszondas connaît d'abord le destin tragique du héros de jeu vidéo de base. Comme nous l'exposent les scènes cinématiques d'introduction, notre héros encore nouveau-né est abandonné sur le pas d'une porte par une froide nuit d'hiver. Avec la chance qui le caractérise, Roszondas est recueilli par un dragon qui, non content de le gaver de purée en petits pots, en profite pour lui insuffler des pouvoirs magiques. Parvenu à l'âge adulte, Roszondas est logiquement recruté par les dieux locaux pour combattre les démons qui foutent le souk dans notre monde de légendes. Au moment où démarre l'aventure, Roszondas se réveille d'un long sommeil de dix ans. Amnésique, innocent au point de ne plus se souvenir de ses fantastiques pouvoirs, notre Roro va se lancer dans une grande quête mystique. Retrouver sa mémoire, recruter des compagnons d'armes et aller bouter les méchants hors du royaume, voilà le programme des réjouissances qui nous attendent dans Gorasul.

MACHINE
PC CD-Rom
GENRE
Jeu de rôle
ÉDITEUR
JoWood
DÉVELOPPEUR
SilverStyle
SORTIE PRÉVUE
Février 2002



La Fiche création du personnage avec les pouvoirs du dragon.



De prime abord, la phase de création du personnage semble assez classique. On a le choix entre différentes classes (guerrier, magicien, prêtre, éclaireur...) et on ajuste les paramètres habituels (force, intelligence, courage...). Mais, et c'est là que ça devient plus intéressant, la phase de création ne s'arrête pas au héros. Gorasul nous permet également de choisir une arme de départ dotée d'attributs uniques et surtout influencée par sa propre personnalité. Ah ben, c'est comme ça, dans les mondes médiévaux fantastiques. À titre d'exemple, si vous prenez un guerrier, sa Longsword enchantée sera capable de parler et de donner des conseils au héros. La personnalité de l'arme jouera donc un rôle important dans les combats. À certains moments, l'épée pourra décider d'attaquer un ennemi juré, ou au contraire se montrera réticente à affronter un certain type d'opposants. Heureusement, on disposera de trois emplacements pour les armes. Ce qui permettra de remplacer l'arme principale par une autre plus disciplinée, si le besoin s'en faisait sentir. Dernière



particularité de la création du personnage : les pouvoirs magiques insufflés par le dragon. Ceux-ci seront au nombre de quatre et pourront être ajustés en répartissant plus ou moins de points au démarrage. Le premier pouvoir, la Peur, permettra à Roszondas de faire fuir les monstres au cas où il se trouverait un peu débordé. Le second, le Souffle, est un sort offensif bien pratique pour éradiquer un groupe d'ennemis en un seul coup. Les deux derniers pouvoirs, les Yeux et la Force du dragon, sont des sorts permettant de gonfler les statistiques de base de notre héros. Sa force pour porter des objets massifs, et sa perception pour élargir son champ de vision dans le brouillard de guerre. Évidemment, d'autres sorts seront accessibles au fur et à mesure que l'on progressera plus avant dans le jeu. Le gameplay de Gorasul se répartira entre des phases de combat et la résolution de quêtes. Côté action, c'est assez simple : vous affronterez des groupes de monstres et leurs big boss, tout en crapahutant dans la campagne. Une option intéressante permettra de basculer entre des combats en manuel (on clique pour taper, comme dans Diablo) et des combats automatiques où notre héros frappe en continu. Ce qui nous laissera du temps pour nous concentrer sur l'utilisation des sorts. De-ci de-là notre progression sera freinée par les quêtes. Celles-ci semblent constituées de puzzles et autres énigmes. Par exemple, la première quête consiste à sortir de la tour où Roszondas a sommeillé quelque dix années. Notre brave gars a magiquement scellé la tour, sauf qu'il ne se souvient pas du mot de passe pour déconnecter le sortilège. Ah là là, j'vous jure, ces magiciens à deux balles, ils planent grave…



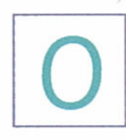
Le zombie est traditionnellement affectueux.

Visuellement parlant, Gorasul pourrait être comparé à Baldur's Gate. Le graphisme est tout en 2D. Les personnages se déplacent dans des décors précalculés. La comparaison avec Baldur's s'arrête là. Les animations des personnages de Gorasul paraissent plus grossières que dans BG, et il y a un petit côté console dans le graphisme. Ouh la, amis de la console, détendez-vous, ce n'est pas un jugement de valeur… La résolution était limitée au 800x600 dans cette version de preview. Tout porte à croire que ce sera la résolution maximale supportée au final. Bref, Gorasul devrait intéresser les fans de jeux de rôle à la Baldur's Gate.
La personnalité des armes est une trouvaille intéressante. Reste à voir, lors du test, si les quêtes tiendront la route et si la durée de vie annoncée (cinquante heures en comptant les intrigues secondaires) sera au rendez-vous.

Pete Boule







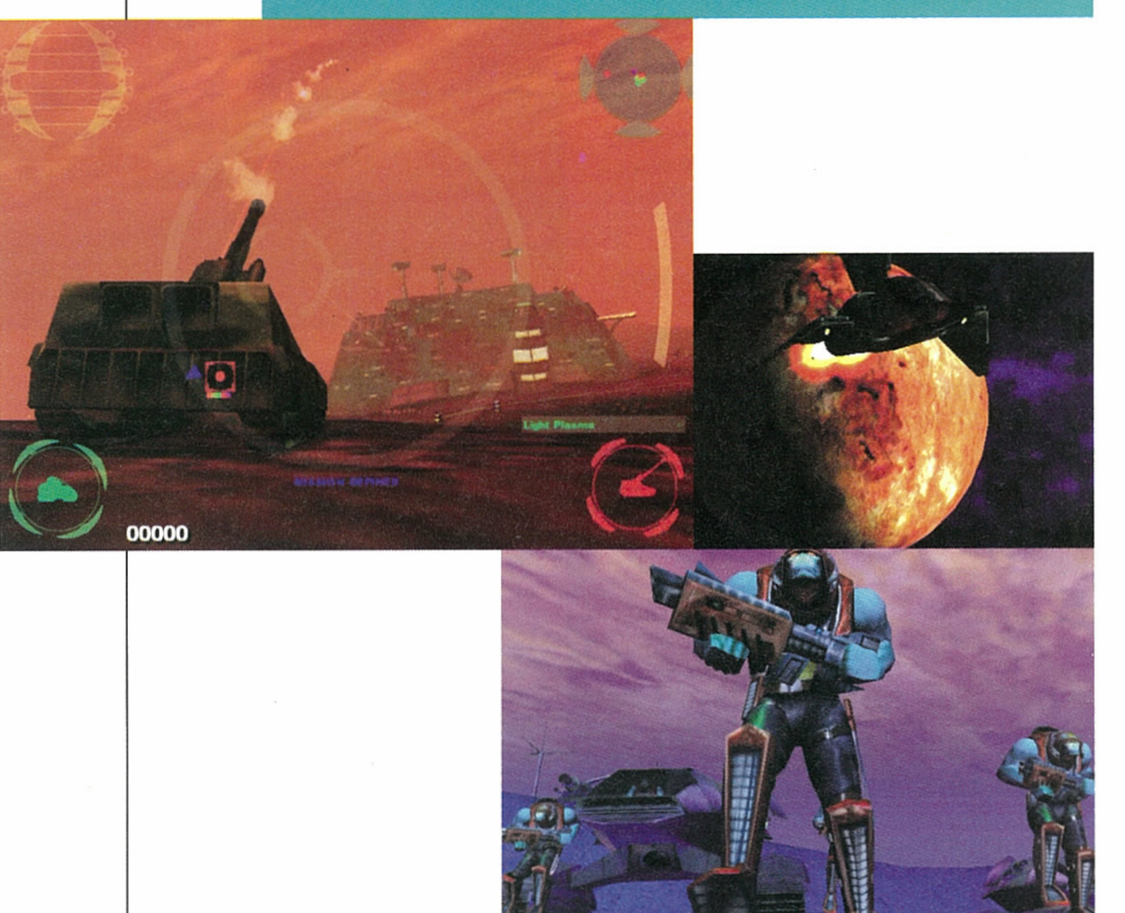


>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Rage Software Angleterre
>Sortie prévue : Mars 2002

Incoming Forces

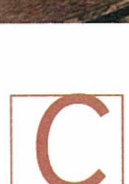
On aurait pu penser que la grande razzia opérée par Rage Software dans les locaux de DID (oui, ils ont organisé un rapt global des employés avant que la boîte ne soit rachetée par Infogrames) aurait dirigé les auteurs d'Incoming vers des simulations bien plus pointues qu'un simple shoot. Surprise, Eurofighter Typhoon, simulateur fort honorable, se tourne au contraire vers une simplification à tout va du genre. Surprise encore, Rage annonce la sortie prochaine d'Incoming Forces, suite du plus gros benchmark de cartes 3D (à l'époque, ils étaient à la colle avec ATI) que l'on ait vu en jeu. Incoming, vous ne vous souvenez pas ?
Si si, c'était il y a quatre ans et c'était l'un des plus gros jeux de shoot qu'il nous ait été donné de voir en ce temps-là. Faut dire qu'à l'époque, on s'émerveillait pour un rien : plein de gars à Joystick avaient des idées débiles sur plein de trucs. Wanda croyait encore pouvoir convoler en injustes noces avec Richard Garriott (qui a préféré explorer le fond des océans à la place et s'entraîner à Baïkonour pour partir vers les étoiles, au cas où elle retrouverait sa trace) ; monsieur pomme de terre, citant un article de « La recherche », affirmait dur comme fer que jamais les microprocesseurs n'iraient au-delà de 253 mégahertz à cause du phénomène de réchauffement, et il prédisait une augmentation de la taille des PC qui contiendraient des ventilateurs de plusieurs mètres de diamètre ; Ackboo, quant à lui, n'était pas encore né. Mais si ça avait été le cas, il aurait sorti une bien belle connerie. Bon, si ça ne vous a pas vraiment rafraîchi la mémoire, souvenez-vous des premiers niveaux du jeu : des cieux jaunes, des soucoupes volantes bien vintage passant au-dessus de vous, assis dans une tourelle.
Pour ce qu'on en sait, Rage risque encore de favoriser les possesseurs de cartes d'accélération de luxe, celles qui coûtent le même prix que mon PC et mon Cocker anglais réunis. Les développeurs ont passé cette toute dernière année à booster Incoming Forces pour qu'il profite de toutes les fonctions aux noms imbitables qu'on trouve sur les dernières Radeons ou GeForces 3. Au programme des réjouissances, des trucs éblouissants, des particules par millions, des reflets sur tout et rien, des antialiasing à tous les étages, de jolies fumées ainsi qu'une curieuse fonction appelée « tri-ultra-lobbying » qui doit certainement servir à plein de trucs bidons. Côté jeu (si si, il y en a un), on pilotera une dizaine de véhicules allant du tank au bombardier ainsi qu'un étonnant (et très malicieux) appareil pouvant se métamorphoser, comme un transformer, en plein de trucs différents. Souvent, le joueur sera appelé à tirer sur des ennemis et… OK OK, j'arrête là. Vous avez compris l'idée générale qui régit le gameplay d'Incoming Forces. Petite originalité : cette fois-ci, ce sont les humains qui attaquent les extraterrestres en déplaçant le conflit sur ces vilaines gueules de singes.

Bob Arctor









Une excursion en Inde est prévue. Ça va être coloré, et il va y avoir plein d'Indiens furieux.

Ce coup-là, je l'avais pas prévu... Qu'il y ait une suite à No One Lives Forever, si, bien sûr... Ça, je l'avais prévu. Mais qu'elle arrive si vite ; je dois avouer que ça me coupe un peu l'herbe sous le pied...

C'est toujours bon de se remémorer les meilleurs moments qu'on a pu se taper sur un jeu. Aussi, à la non-demande générale, je vais vous faire un petit résumé sur Cate Archer, l'héroïne de No One Lives Forever premier du nom, et ce qu'elle a pu faire de beau il n'y a pas si longtemps que cela.

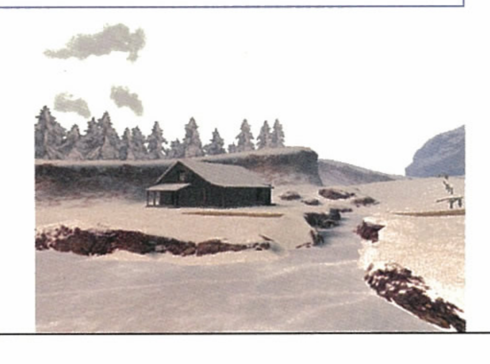


> Genre : Action > Éditeur : Sierra
> Développeur : Monolith > Sortie : Premier semestre 2002

No One Lives



Encore un truc bien développé sur No One Lives Forever 2 : les expressions faciales. Oui, le mime idiot est l'un des boss qu'on devra se taper.



Pour ceux qui l'ignorent encore, No One Lives Forever était un shoot à la première personne dans lequel on avait l'occasion de jouer Cate Archer, une espionne dans la plus pure tradition des films de James Bond, époque Sean Connery. Bien que l'aspect global du jeu fasse fortement penser à tout ce qu'on a pu voir dans les « Austin Powers » premier et deuxième du nom, le ton y était beaucoup moins loufoque, mais très rigolo tout de même (sans doute un concept d'humour que l'on pourrait qualifier aisément de « fin »).
À propos du scénario : eh bien il était très proche de la quantité de choses diverses et variées qu'on a pu déjà voir dans bon nombre de films d'espionnage rococos, et si possible, irréalistes, mettant en scène des gens comme Bond, Flint, OSS117 ou encore Fandor (si, si, vous savez le journaliste de « Fantomas »).
Tout y était : les bonnes bastons, les gredins très vils et les gadgets à la con.
L'histoire aussi était bien à la con puisqu'elle reprenait avec soin les scénarios de tout l'ensemble des dites références cinématographiques pleines de kitch. En gros, l'action prenait place en plein milieu des années 60, et par là même, en plein milieu de la guerre

froide. On jouait donc Cate Archer, agent secret de sa très Gracieuse Majesté, envoyée sur le terrain pour combattre le C.R.I.M.E, association de criminels à but lucratif. Cette dernière avait trouvé le moyen de faire exploser des gens suffisamment forts pour qu'ils puissent emmener avec eux au Whalala le maximum de personnes. L'idée première de l'opération était de faire pression sur tous les États riches de la planète afin qu'ils puissent mettre la main aux portefeuilles et payer une rançon qui s'élevait à beaucoup. Cate Archer s'est donc tapé une bonne vingtaine de missions pour combattre le C.R.I.M.E, mais, ô joie, elle remet le couvert cette fois-ci.

Dans la peau d'un Ninja ! Selon les développeurs, il est prévu que ces derniers se conduisent comme des vrais, c'est-à-dire en apparaissant et en disparaissant dans un nuage de fumée. Notez au passage la modélisation des feuilles d'arbre.



En matière d'application des textures, No One Lives Forever 2 risque d'être beaucoup plus soigné que le premier. Ici, on peut constater le souci de la recherche de la continuité dans l'application des textures sur les éléments de décor.

Repensée de technique et jus de matière grise

Au cas où il existerait encore quelques doutes à propos du rapport temps de développement/qualité du futur produit, autant vous donner quelques raisons valables expliquant pourquoi No One Lives Forever risque d'être bien. Pour le côté technique des choses, il faut savoir que la suite des aventures de Cate Archer disposera d'un nouveau moteur.

Forever 2

Enfin… Que dis-je ? D'une nouvelle technologie ! Mmm, ça fait vachement plus hype…
Fini le Lithtech 2.5. Ladite techno porte le nom de Jupiter. D'une manière générale, Jupiter a été développé afin de rendre les plus courts possible les temps de calcul pour l'élaboration des jeux 3D. De plus, l'outil a été conçu de manière à ce que son ergonomie très souple dans son interface, garantissant ainsi une prise en main des développeurs aussi rapide que fiable. En gros, ça laisse beaucoup plus de temps pour que les créateurs puissent se concentrer d'avantage sur le scénario, les graphismes et tous les autres éléments qui donnent au jeu sa véritable identité. Jupiter devrait permettre une meilleure gestion des collisions, de l'affichage, de la gestion des mouvements (surtout en matière d'intégration de Motion Capture), ou encore d'animation faciale des personnages.
D'après ce que nous en avons pu voir (il existe un film démo de Jupiter sur le site de Monolith : www.lith.com.), le moteur permet une gestion fluide de pas mal de choses. Ainsi, on a pu voir notamment des effets de flammes très intéressants, un affichage fluide de formes complexes, comme des voûtes ou des dômes, ou encore, des visites dans les futurs décors de No One Lives Forever 2 très instructives, permettant de constater la taille que pourront prendre les différents niveaux, et, de fait, la grande profondeur de champ dont on devrait disposer.
Sur le papier, ça promet. Reste à voir comment Monolith aura appliqué ce moteur prometteur : No One Lives Forever 2 sera le jeu qui le mettra à l'épreuve du feu, et il est désormais acquis qu'il en sera même le démonstrateur technologique.

Et le futur jeu, dans tout ça ?

Il faudra s'attendre encore à un jeu dont la structure scénaristique sera très proche de ce que les développeurs ont créé ces deux dernières années. C'est-à-dire des scénarios à rebondissements, avec pas mal de tensions dramatiques et, dans l'univers propre de No One Lives Forever, sans doute un d'humour bien décalé.
On ne sait pas encore précisément ce qu'il va se passer dans cette nouvelle histoire, mais on peut déjà annoncer tranquillement que le C.R.I.M.E va encore nous sortir un complot bien idiot.





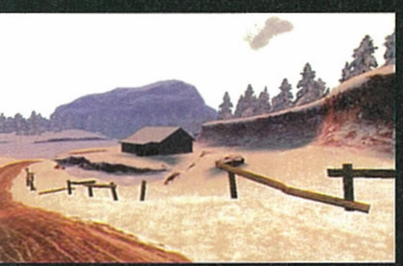


La technologie Jupiter permettra l'affichage fluide de formes complexes.

DE LOIN EN LOIN
Le moteur issu de la technologie Jupiter devrait permettre au jeu d'avoir une grande profondeur de champ. Au niveau du gameplay, ça sent bon le sniping à outrance.









On se retrouvera donc plongé dans une enquête nous emmenant au Japon (de Opération Tonnerre), en Inde (de Octopussy) et en Sibérie (de Brejnev). Plus que dans son prédécesseur, No One Lives Forever favorisera un gameplay basé sur la discrétion (sauf les fringues ! ndrc), l'infiltration et l'art de l'embuscade. Ainsi, on retrouvera la capacité de lancer une pièce pour attirer l'attention, mais on pourra aussi se dissimuler dans l'ombre et, fin du fin, se pencher à gauche ou à droite afin de jeter des coups d'œil sans être vu. Non seulement ce concept permettra au joueur d'essayer de passer le plus inaperçu possible, mais également de semer d'éventuels poursuivants s'il a eu la bonne idée de se faire repérer. Certains éléments du décor seront suffisamment dynamiques pour alerter les ennemis. Par exemple, le simple fait de déclencher inopinément une volée de pigeons pourra avoir des conséquences dramatiques pour notre agent Archer.
Tout cela ne pourra qu'élargir grandement le gameplay de ce FPS.
L'I.A. des ennemis a été manifestement revue et corrigée de manière à ce qu'elle soit plus cohérente aux conditions du jeu. Certes, dans le premier volume de No One Lives Forever, l'I.A. était correcte, mais par moments il y avait quelque chose de trop scripté dans le comportement des personnages environnants.

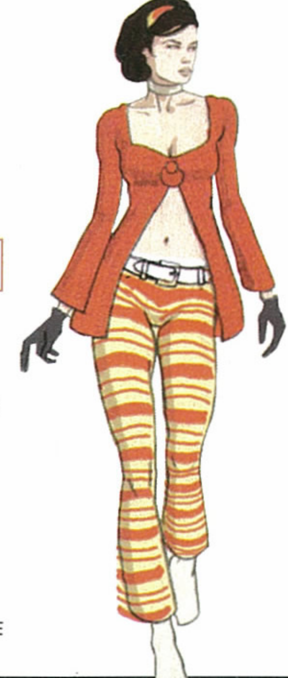
DES NOUVELLES DU FRONT

En attendant que cette suite veuille bien donner des nouvelles, on peut quand même parler encore un peu du premier. Les plus attentifs auront remarqué que ce n'est plus Electronic Arts qui est éditeur, mais Sierra. Il est vrai que face à la qualité du produit, le succès mérité ne fut pas vraiment au rendez-vous. Certes, le jeu n'a pas été un flop retentissant, mais en matière de promotion, Electronic Arts aurait pu largement mieux faire (cela étant dit, en dehors des jeux de sports, Electronic Arts peut toujours faire mieux en matière de promotion de ses jeux. Bien sûr, quand je dis « mieux », c'est qualitatif et non quantitatif).
Le premier No One Lives Forever donne de ses nouvelles. Sierra a annoncé qu'il sortirait sur console PS2, ce qui ne représente que peu d'intérêt à nos yeux, de prime abord. Cependant, il est à signaler que la version console aura droit, elle, à quatre niveaux inédits retraçant la jeunesse de Cate Archer alors qu'elle exerçait ses charmes et ses talents dans le domaine du cambriolage. De là à penser qu'il va y avoir un patch de missions pour No One Lives Forever, il n'y a qu'un pas que beaucoup aimeraient bien franchir.
Enfin, histoire de se remettre à parler à propos du deuxième volet, un développement en version X-Box est aussi prévu. Une fois de plus ça n'a pas l'air d'avoir une importance majeure pour nos PC. Cependant, ce développement sur console qui fait appel au moteur Jupiter ; devrait apporter une grande souplesse au jeu. À surveiller de près, donc…

HIGH HOPES

Il y a encore beaucoup d'inconnus autour du jeu, de son gameplay ou encore de son histoire. De même, il est encore impossible de savoir quels genres de nouveaux gadgets idiots seront mis à disposition, tout comme il est impossible de savoir quelles seront les nouvelles armes. On espère seulement que le gameplay restera au moins à la hauteur du premier et que No One Lives Forever 2 nous offrira enfin un jeu multiplayer exploitant pleinement les capacités du jeu solo.

PETE BOULE



DU BORDEL DANS LE SAC À MAIN
Il n'y a pas de raisons de faire une suite sur un thème d'espionnage James bondesque sans y inclure de nouveaux joujoux idiots. Après le rouge à lèvres explosif, voici donc le rouge à lèvres appareil photo… Défense de se planter avec l'ancien rouge à lèvres, c'est un coup à se faire exploser la gueule. Nous avons aussi un élégant scanner-fard-à-joue. Il paraît que le Capitaine Kirk aurait le même.



1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 673**) le numéro de téléphone du mobile… et c'est tout !

CATALOGUE COMPLET :
Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries**. Pour les choisir, utilisez le téléphone **0899 70 2 712**, le minitel **3617 MONMOBILE** ou notre sitre web www.**mobiles.fr**.

1, 2, 3, 4, 5… personnalisez *VRAIMENT* votre mobile !

0899 70 2001

Aussi par internet… **www.mobiles.fr** — Et par minitel ! **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO

56 780 Alone in the dark	56 606 Final Fantasy : intro	56 608 Metal gear sd : pousuite	56 674 Resident Evil
56 671 Crash Bandicoot	56 659 Final Fantasy : thème	56 782 Metal gear sd : thème	56 675 Silent Hill
56 877 Devil May Cry	56 607 Final Fantasy : victoire	56 673 Pac Man	56 809 Silent Hill 2
56 672 Dragon Ball	56 726 Gran Turismo 3	56 807 Parappa the Rapper 2	56 676 Sonic
56 727 Driver 2	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve	56 784 Syphon Filter 2
56 677 Final Fantasy : chocobos	56 785 Harry Potter	56 783 Red Faction	56 609 Tomb Raider

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques	56 819 Cosmos 99	56 817 Les envahisseurs	56 716 San ku kaï
56 719 Albator	56 652 Dallas	56 615 Les simpsons	56 805 Sauvé par le gong
56 830 Alerte à Malibu	56 860 Derrick	56 736 Les soprano	56 731 Seinfeld
56 704 Ally Mc Beal	56 825 Deux flics à Miami	56 891 Les têtes brulées	56 813 Sex and the city
56 603 Amicalement votre	56 803 Dingue de toi	56 709 Loft Story	56 834 Sous le soleil
56 836 Amour, gloire, beauté	56 789 Dragon Ball Z	56 730 Mac Gyver	56 705 South Park
56 795 Animaux du monde	56 617 Friends	56 682 Magnum	56 876 Star Academy
56 737 Babylon 5	56 654 Goldorak	56 827 Ma sorcière bien aimée	56 708 Star Trek
56 822 Barbapapa	56 835 H	56 601 Maya l'abeille	56 651 Starsky & Hutch
56 820 Beny Hill	56 818 Hawaï police	56 732 Melrose Place	56 865 Sunset Beach
56 729 Beverly Hills	56 847 K2000	56 816 Mystères de l'ouest	56 707 Twin Peaks
56 616 Buffy ctre vampires	56 602 L'île aux enfants	56 628 Mission Impossible	56 734 Ulysse 31
56 610 Candy	56 733 L'inspecteur Gadget	56 706 NYPD Blues	56 728 Un gars, une fille
56 717 Capitaine Flam	56 611 La croisière s'amuse	56 714 Olive et Tom	56 683 Urgences
56 738 Chapeau melon…	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison…prairie	56 824 Watoo Watoo
56 650 Chapi Chapo	56 739 Le prisonnier	56 812 Popstars (générique)	56 614 X-Files
56 802 Code Quantum	56 735 Les cités d'or	56 804 Profiler	56 833 Zorro

FILMS

56 889 2001, Odyssée de l'espace	56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 679 Star Wars
56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 657 Le bon, la brute…	56 743 Taxi
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 748 Le grand bleu	56 755 Terminator 2
56 751 Austin Powers	56 639 James Bond	56 753 Matrix	56 888 The full monty
56 887 Bagdad Café	56 792 Jeux interdits	56 694 Men in Black	56 890 Top Gun
56 808 Brazil	56 740 L'exorciste	56 641 Pulp fiction	56 742 Titanic
56 796 Ghost Dog	56 655 La boum	56 718 Rocky	56 695 Wild wild west
56 754 Grease	56 788 La haine	56 741 Scream	56 752 Yamakasi

RAP / RnB

56 638 Back in bizz	56 685 Gangsta's Paradise	56 788 La haine	56 686 Rock Superstar
56 612 Belsunce breakdown	56 690 Ghetto supa star	56 694 Men in Black	56 634 Stan
56 627 Bow wow	56 796 Ghost Dog	56 646 Miss california	56 637 Survivor
56 622 Cendrillon du ghetto	56 797 Girls, girls, girls	56 687 My name is	56 632 The next episode
56 644 Clint Eastwood	56 689 I got 5 on it	56 621 R n'b 2 rue	56 770 U remind me
56 691 Come with me	56 684 Intergalactic	56 618 Real slim shady	56 619 Walking away
56 688 Doo wop	56 643 It wasn't me	56 693 Regulate	56 692 What's my name
56 799 Family affair	56 624 J'voulais	56 785 Ride or die	56 695 Wild wild west

POP / ROCK

56 787 Black eyed boy	56 769 Le vent nous portera	56 641 Pulp fiction	56 786 Still loving you
56 760 Californication	56 696 Me gustas tu	56 761 Scar tissue	56 762 Sunday bloody sunday
56 885 Hit the road jack	56 763 New year's day	56 775 Sing	56 764 We are the champion
56 765 Hotel California	56 757 Oye como va	56 790 Stairway to heaven	56 791 Wonderwall

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 642 Daddy DJ	56 812 Popstars (générique)	56 798 Trackin
56 779 Ain't it funny	56 874 I'm a slave 4 U	56 626 Près de moi	56 640 U and I
56 630 All for you	56 631 I will survive	56 636 Sex bomb	56 709 Up & down (Loft)
56 645 Can't fight the moon…	56 771 It's raining men	56 778 So I begin	56 801 Uptown girl
56 823 Can't get you out…head	56 876 La musique	56 623 Starlight	56 878 Wassup
56 886 Comme je t'aime	56 776 Little L	56 870 Toutes les femmes de ta vie	56 800 You rock my world

REGGAE / RAÏ

56 767 Could you be loved	56 759 Jammin'	56 758 No woman no cry	56 697 Aïcha
56 773 Dépareillé	56 774 La voix des sages	56 772 Trop peu de temps	56 698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB / NOËL

56 668 Hymne Algérie	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 746 Hymne Sénégal	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 663 Hymne Italie	56 811 Les rois mages	56 605 Pub Hollywood
56 721 Hymne Chine	56 892 Lasciate mi cantare	56 702 Jingle bells	56 700 Pub L'ami Ricoré
56 662 Hymne Espagne	56 723 Hymne Japon	56 653 Joyeux Anniversaire	56 620 Pub Levi's
56 666 Hymne Etats Unis	56 667 Hymne Maroc	56 768 Petit papa noël	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 660 Hymne France	56 720 Hymne Portugal	56 713 Pub CNP Jazz suite	56 810 Pub Nescafé-Open'up

SONNERIES **Nokia :** 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson :** R320s-R380-R520-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola :** 250-7389i-7689-V50-V100 **Sagem :** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips :** 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium **Siemens :** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel :** 311-511
LOGOS **Nokia :** 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens :** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel :** 311-511.
CARTES POSTALES **Nokia :** 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx **Ericsson :** R520-T20e-T29s-T39m **Alcatel :** 311-511.
LOGOS GEANTS **Nokia :** 33xx-5510 **Siemens :** ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel :** 311-511.

2 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@		
1	120	121	122	123	124	125	126		
©							❤		
127	128	129	130	131	132	133	134		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
A	B	C	D	E	F	G	H		
2	22	222	3	33	333	4	44		
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	
444	5	55	555	6	66	666	7	77	
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999	

Exclusif ! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag…), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo : notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis : il sera **conservé à vie** !



Perso : FLO, LA PLUS BELLE !

Zone perso! — 23 574 — 23 574

Pas de perso : le logo sera centré !



3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile… et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard !

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo !) Logo *VIDE* 23 300

Zone perso! — Logo vide : *totalement perso !* 23 300































Logo GÉANT ! 27 747 — Logo GÉANT ! 27 748

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE !

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, Appelez le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Carte postale"*… Et laissez-vous guider, c'est très rapide !



5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

Exclusif ! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vos voulez !) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 70 2001** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

Pixtel **3615, 0892 :** 0,34 €/MN **3617 :** 0,84 €/MN **0899 :** 1,35 € + 0,34 €/MN

Breakaway games. Misère, j'ai testé l'un de leurs jeux ce mois-ci : Waterloo : Napoleon's last battle. Rien que d'y penser, ça me file les jetons de constater qu'ils sont aussi les développeurs du premier add-on pour Tropico : Paradise Island. Bref, autant vous dire que je suis un poil méfiant.
Tropico est l'un des jeux les plus sympas auxquels j'ai pu jouer cette année : cette ambiance de vacances aux odeurs de cigares castristes, cette révolution paysanne qui gronde toujours en arrière-fond avant de se faire réprimer à coup de matraques par des militaires pourtant chichement payés... À croire qu'ils font ça pour le plaisir.
Les développeurs sont toutefois parvenus à tourner tout cela à l'humour, ce qu'avait



L'île paradisiaque et une poignée de lois et décrets souvent injustes, mais fort utiles.

TROPICO : PARADISE ISLAND

GENRE
Simulation

ÉDITEUR
Take Two Interactive

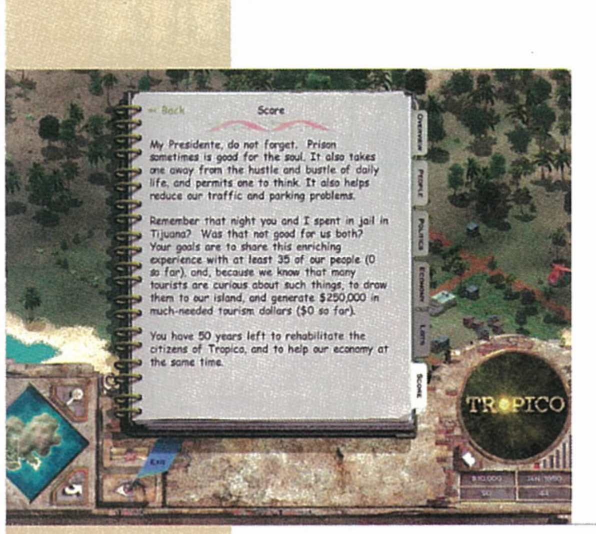
DÉVELOPPEUR
Breakaway Games États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Février 2002


On peut désormais tourner les bâtiments avant de les placer pour aérer un peu les cartes.

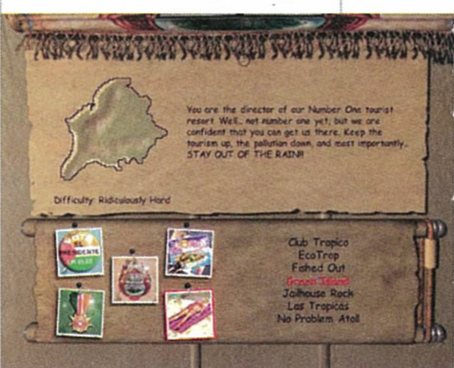
réussi Junta (un jeu de plateau qui a connu un succès monstre) en son temps.
En fait, le seul reproche que je faisais à Tropico concernait la plupart de ses scénarios que je trouvais assez inégaux et relativement peu nombreux. Paradise en rajoute une vingtaine, et cette fois-ci, au lieu de tout trouver dans le même sac, on a le droit à trois disciplines majeures : le militaire, le touristique et le « tout et rien ».
Cet add-on amène une petite moisson de nouvelles choses : de nouveaux immeubles ou infrastructures (touristiques ou autres), des désastres naturels comme nouveaux événements aléatoires, et surtout, surtout, encore plus de lois idiotes et injustes que l'on peut faire passer, histoire d'encore mieux diversifier sa politique.
La plupart des missions possèdent des objectifs totalement délirants. C'est le cas de cette république où le président (vous) a décidé de laisser construire, par de riches investisseurs, un parc de dinosaures.
Petit problème : votre économie se porte bien et le nombre de la population est bien trop haut pour que tout se fasse dans le plus grand secret. On devra donc réussir à se débarrasser discrètement de la moitié de péquenots du coin avant de repeupler l'île, mais cette fois-ci d'animaux utiles.

Bob Arctor





Les nouvelles missions sont disponibles et classées en plusieurs groupes. Les objectifs sont bien plus absurdes que dans le premier jeu.



Quoi de Neuf

Caféine



Logitech QuickSmart 510

Cette webcam haut de gamme de Logitech n'est clairement pas la moins chère du marché.
Et c'est un peu normal puisque c'est aussi la meilleure. Comme de nombreux modèles depuis quelque temps, elle fait aussi office d'appareil photo autonome. Rien de dément, la résolution est faible pour ce type d'utilisation (640x480, soit 1,3 mégapixel). Mais elle dispose d'autres atouts : flash (normal), stockage sur des cartes de 8 Mo (une livrée, ce qui offre des possibilités d'extension) et microphone intégré. Ce dernier est d'une très bonne sensibilité et permet de goûter aux joies de la vidéoconférence dans de bonnes conditions. La connexion USB est très simple, surtout sous Windows XP qui gère en natif ce genre de périphérique (les drivers sont chargés automatiquement lors de la connexion, pour peu que vous mettiez le CD-Rom dans le lecteur). La version 6.0 du logiciel Quickcam permet aux novices de profiter de leur acquisition très facilement. Seul bémol, le service pour poster ses photos ou vidéos sur le Net est payant au bout de trente jours. C'est stupide, un accès sur d'autres sites (par FTP par exemple) aurait dû être prévu. Une fonction amusante est le déclenchement de la caméra par détection de mouvements. Espionnage facile... La finition de la bête inspire confiance, et la différence avec le modèle d'entrée de gamme (le 310) est impressionnante.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 205 euros

Fujitsu-Siemens MemoryBird

Je vois vos petits yeux interrogateurs d'ici... Mais keskecé ? Pas de panique, c'est super simple. Le MemoryBird est en fait une sorte de petit stick de mémoire qui se branche sur le port USB. Windows Me, 2000 ou XP voient alors directement une unité supplémentaire et on peut y copier ce que l'on veut. Pour les autres versions de windows (NT, 95/98), un driver est nécessaire mais ce n'est guère plus compliqué. Le but avoué est de remplacer la disquette pour les petits transferts. La version testée faisant 16 Mo, on ne peut pas dire que ça serve à grand-chose. Les versions 64 Mo ou 128 Mo sont déjà plus intéressantes, mais vu le prix de la 16 Mo, on pige tout de suite ce qui ne va pas : c'est beaucoup trop cher. Plus de 500 francs pour 16 Mo de mémoire, non merci. Et c'est bien dommage car c'est super pratique. Ça permet de sauver la situation quand un PC n'a besoin que d'un petit pilote pour que tout rentre dans l'ordre.

Fabricant : Fujitsu-Siemens
Site Web : www.fujitsu-siemens.fr
Prix : environ 84 euros



Altec Lansing 621

Oui je sais, c'est cher pour un kit 2.1. Mais Altec Lansing propose ici un pack de bonne qualité largement au-dessus de la production normale d'enceintes PC. Disons que ça se situe entre les kits ATP3 et les Klipsch 2.1 qui restent tout de même au-dessus (et qui sont aussi bien plus chères). Les 621 offrent 100 watts RMS répartis sur 2 satellites 2 voix de bonne facture et un caisson de basse sur lequel tout se branche, comme dans la plupart des modèles disponibles. Une télécommande filaire permet de contrôler le volume et l'allumage du kit. Elle est posée sur une pièce en métal assez lourde pour ne pas faire cheap et qui contribue au look design de ce kit. Les amateurs de MP3 disposent ainsi d'un système sans gadgets qui sonne bien. Ce n'est pas de la hi-fi, mais c'est réellement agréable pour du matériel PC. Si jamais le prix magasin se révèle être plutôt aux environs des 1 000 francs, ce kit devrait faire le bonheur des amateurs de bon son pas trop cher sur PC. Notez que ce kit est disponible en version 4.1 (sous le nom 641) et que Altec Lansing fournit des câbles pour adapter ses produits sur des consoles de jeu. Seul regret réel, pas de prise casque à l'horizon quand on veut épargner ses voisins... Mais le caisson de basse dispose d'une entrée auxiliaire pour brancher un minidisc par exemple.

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : www.comtrade.fr
Prix : environ 200 euros







Logitech WingMan Cordless Rumblepad

Ce joypad sans fil et vibrant de Logitech est une réussite. Le design est sympa, la prise en main bonne, et on sent que petit à petit Logitech apprend à corriger ses erreurs. La croix de direction est bien meilleure que sur les anciens modèles classiques, les 11 boutons (4 gâchettes) agréables et faciles d'accès. Reste à perfectionner les deux sticks analogiques qui sont encore trop mous et qui devraient bénéficier d'une matière plus agréable (y a qu'à copier ceux de la PS2. Enfin moi je dis ça, je ne dis rien hein...). Un moulage hexagonal autour serait aussi plus malin que le stupide carré actuel. Là c'est le pad GameCube qu'il faut copier, merci Nintendo. Je peux aussi dessiner des schémas, mais ça sera plus cher... Plus sérieusement, l'ensemble reste très agréable à utiliser, que ce soit avec des émulateurs ou des jeux PC. FIFA 2002 gère les vibrations par exemple et à voir la tête de Gana (qui fait nos CD) pendant que je le massacrais, ça doit bien marcher. La technologie radio à 2,4 GHz employée garantit une réponse immédiate, et l'autonomie annoncée avec 4 piles AAA (le tout est un peu lourd sans plus) est de 75 heures sans vibrations et 50 avec. Le récepteur USB est discret, et sa portée de 6 mètres. La reconnaissance des pads par leur base est automatique ou presque (2 boutons à pousser).

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 76 EUROS

Hercules XPS 510 et XPS 210

Hercules renouvelle sa gamme avec deux nouveaux kits abordables. Le XPS (eXtended Personnal Sound) 510 est un modèle 5.1 intéressant (5 satellites et un caisson de basse de 20 watts RMS) surtout par son prix (environ 800 francs). Pour ce tarif, la qualité sonore n'est certes pas démente, mais on a droit à quelque chose d'assez correct vu ce que propose la concurrence. Le XPS 210 est un kit 2.1 toujours très peu cher et composé de 2 satellites 2 voix (avec un design orientable) et d'un caisson de 30 watts RMS. La qualité est irréprochable à condition de ne pas trop pousser le volume. Le positionnement des commandes sur le caisson, même s'il est relativement petit, oblige à poser ce dernier sur le bureau, ce qui n'est pas toujours évident. Reste que dans sa gamme de prix, il n'a pas énormément de concurrents et le look général est soigné. Pour environ 200 francs de plus, les ATP3 sont meilleures mais la différence de prix n'est pas négligeable.

FABRICANT : GUILLEMOT
SITE WEB : WWW.HERCULES.FR
PRIX : ENVIRON 122 EUROS ET 70 EUROS







Labtec Arena-530

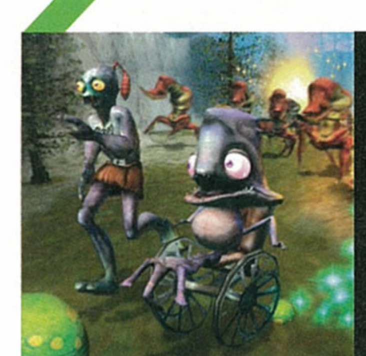
Ami lecteur, si tu aimes vraiment la musique, passe ton chemin. Et vite. Car ce kit 4.1 de Labtec est vraiment à proscrire pour les oreilles sensibles. Destiné aux porte-monnaie dépressifs, ce produit doit vraiment être cantonné à une utilisation jeu. Les satellites à une voix doivent peser dans les 20 grammes et raisonnent dès que le volume est un peu poussé. Le caisson fait peine à entendre quand on le violente un peu et doit peser dans les 500 grammes tout mouillé. Forcément hein, le balsa, c'est plutôt léger. Pour jouer à Counter-Strike, ça ira, mais pour vos CD, oubliez. On ne peut pas tout avoir pour ce prix. À environ 600 francs le tout, c'est plutôt logique mais mieux vaut être prévenu. Avec 31 watts RMS au compteur, même à fond, on ne risque pas de devenir sourd. Gros défaut, le volume sonore se règle séparément à l'arrière et à l'avant avec deux molettes archaïques situées sur le satellite avant droit. Décevant.

FABRICANT : LABTEC
SITE WEB : WWW.LABTEC.COM
PRIX : ENVIRON 92 EUROS



Dead or Alive 3 est l'un des jeux les plus impressionnants disponibles à la sortie de la machine.

Xbox
Un petit PC dans UNE GROSSE CONSOLE



OK, c'est vrai, la Xbox n'est pas encore sortie officiellement en France, il faudra encore attendre trois mois. Mais il suffit de franchir l'Atlantique en dos crawlé pour s'en procurer une, alors on ne s'est pas privé. Et si nous avons décidé de vous parler de cette console dans Joystick, c'est parce qu'elle ressemble étrangement à nos beaux PC.

ackboo



La première chose qui frappe lorsqu'on découvre la Xbox, c'est sa taille. Pour vous donner une idée, elle a l'air encore plus massif que la 3DO, qui était déjà pourtant un sacré parpaing. On est loin du design sobre et élégant de la PS2 ou de la taille minuscule de la GameCube. En fait, pour tout vous dire, la Xbox est sûrement une des consoles les plus moches jamais produites. Mais bon, c'est secondaire, ce qui compte, c'est ce que la bête a dans le ventre, et là, c'est beaucoup plus miam.

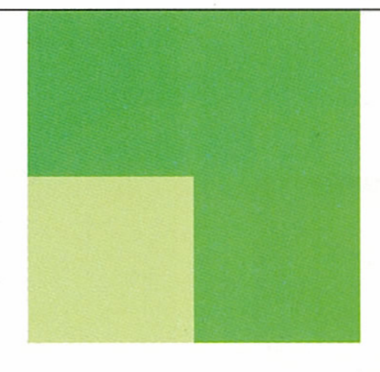
Un Celeron dans une Console

Quelques bidouilleurs ont déjà ouvert la console comme une huître pour regarder ses entrailles, et les photos de l'opération sont surprenantes. Imaginez une boîte de plastique noire et verte dans laquelle on aurait réussi à faire rentrer à coups de marteau un PC de joueur. Voilà, c'est une Xbox. L'alimentation, le disque dur, la nappe IDE, le lecteur de DVD-Rom, la carte mère au format micro-ATX, mémoire DDR, on les reconnaît tous, serrés comme des sardines. Le processeur vient de chez Intel. C'est un Celeron Mobile 733 MHz, avec son core Coppermine, une vitesse de bus à 133 MHz et 128 ko de mémoire cache de niveau 2. Ce n'est pas un foudre de guerre, mais ce processeur a l'avantage de ne pas nécessiter un gros ventilateur pour être refroidi. Résultat, malgré une grosse alimentation, la Xbox est aussi silencieuse qu'une PS2, et en tout cas beaucoup plus discrète qu'un PC qui crache ses 35 décibels réglementaires. Toujours au rayon « Comme dans mon PC », la Xbox intègre un disque dur de 8 Go de marque Seagate ou Western Digital. Le disque est fractionné en quatre partitions : une pour les sauvegardes, une pour le pre-caching afin d'accélérer le chargement des jeux, une pour les vidéos et une dernière destinée à recevoir jusqu'à 2 Go de musique au format Windows Media Player, qu'un soft intégré permet d'écouter. À propos de soft d'ailleurs, c'est une version « bricolée » de Windows 2000 qui gère la machine.



XGPU, le cœur de la bête

Mais la vraie vedette qui parade à l'intérieur de la console, c'est son chipset graphique. Monsieur NVidia n'a pas refourgué de la vieille camelote à Monsieur Grosoft. Le XGPU, alias NV2A, est en effet ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. En gros, disons que c'est une version améliorée de la puce qui équipe les GeForce 3 : une cadence plus élevée (233 MHz contre 200 MHz pour les GeForce 3 de base) et surtout une unité de calcul supplémentaire. Évidemment, un tel chipset est plutôt à l'aise sur une console qui doit afficher ses graphismes sur un simple écran de télévision. La résolution n'a pas besoin de dépasser le 640x480, ce qui laisse une grosse réserve de puissance au NV2A. Ainsi, le moindre jeu peut cracher, sans souci, du bump-mapping à ne plus savoir qu'en faire, un anti-aliasing parfait, une gestion des ombres et des lumières au pixel près et tout un tas d'autres effets graphiques qu'on n'a malheureusement pas encore l'habitude de voir sur PC. Nos machines n'ont pourtant rien à envier à la Xbox question puissance, mais contrairement au nivellement par le bas que subit le monde PC, où il faut tenir compte des vieilles machines, les programmeurs Xbox peuvent optimiser leur code jusqu'au dernier octet, car ils savent que c'est toujours le même hardware qui fera tourner leur jeu. Ah oui, un autre truc qui choque pour une



LE MULTIJOUEUR NON OFFICIEL

La Xbox semble avoir déchaîné les bidouilleurs depuis sa sortie. Je vous passe les tentatives de barbares pour changer le disque dur interne ou brancher une souris USB à coups de fer à souder, rien de tout cela ne marche. En revanche, pas besoin d'attendre l'été 2002, date prévue par Microsoft, pour accéder aux fonctionnalités de jeu en réseau de la Xbox. Une bande de fondus a développé Xbox Gateway (www.xboxgw.com), un programme tournant sous Linux qui, en reliant la console au PC, puis le PC à Internet, permet déjà de jouer en multijoueur à des titres comme Halo. Sur le même principe, le Gamespy Tunnel (www.gamespyarcade.com) est sorti juste après, disponible sous Windows. Chez Microsoft, on doit être bien embêté.



Comme la console, le contrôleur de la Xbox est taillé en XXL, pile poil étudié pour des grosses paluches d'Américains de l'Arkansas. Cela dit, la prise en main est assez confortable, même si les boutons auraient pu être mieux placés.

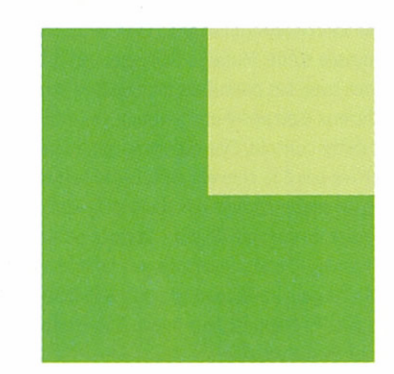


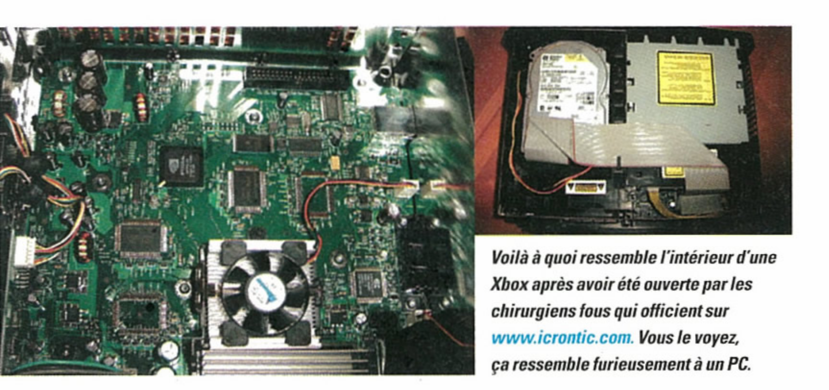


Pour débloquer les fonctionnalités DVD de la console, il vous faudra filer près de 300 balles à ces gros rapiats de Microsoft en achetant une télécommande spéciale...

GREEN SCREEN OF DEATH

Lorsque Microsoft a annoncé une console tournant sur une version modifiée de Windows et supportant DirectX, on a tout de suite imaginé des millions d'écrans de télé affichant une « Faute de Protection Générale » sur fond bleu vif. Et pourtant, après plusieurs jours de jeu intensif, nous n'avons pas vu un seul plantage sur Xbox. Apparemment, la console est donc tout à fait stable, j'avoue que je n'aurais pas parié là-dessus...





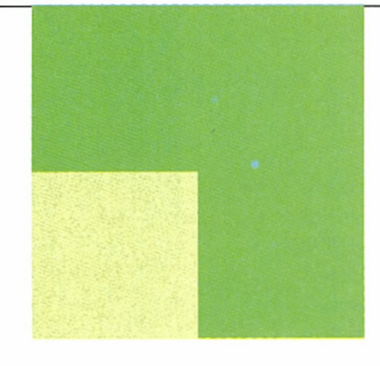
Voilà à quoi ressemble l'intérieur d'une Xbox après avoir été ouverte par les chirurgiens fous qui officient sur www.icrontic.com. Vous le voyez, ça ressemble furieusement à un PC.

console : le NV2A a été entièrement optimisé pour… DirectX 8. Eh oui, désormais, l'API de référence pour la programmation de jeu Windows va aussi servir sur console. D'ailleurs, certains trouvent que cela donne aux titres Xbox un rendu graphique trop proche de celui des PC… (en même temps, c'est pas très étonnant pour une machine dont le nom est « boîte à [direct] X », ndrc).



Des Premiers titres très Convaincants

Vous le savez, le succès d'une console ne se fait pas sur ses performances, mais sur la qualité de ses jeux. Ça me rappelle d'ailleurs que j'ai fait partie des cons qui se sont acheté une SuperGraphX dans les années 90, m'enfin c'est une autre histoire. Parmi les jeux disponibles au lancement, on trouve deux « killer-apps » qui devraient faire décoller les ventes de la console : Halo, transfuge du PC en développement depuis deux ans chez Bungie et Dead or Alive 3, un jeu de baston à la Tekken. Dans Halo, on peut admirer des environnements extérieurs monstrueux aux reliefs bien arrondis et des intérieurs magnifiques, avec des textures toutes pleines de bump-mapping et d'effet de réflexion. Bon c'est vrai, il y a quelques petits ralentissements. Dans les derniers niveaux, le frame rate tombe parfois à 15 images/seconde, mais ça n'a rien d'alarmant vu la qualité des textures et le manque d'expérience des programmeurs sur cette toute nouvelle machine. Dead or Alive, quant à lui, est tout aussi beau, avec des niveaux splendides (la forêt, notamment, à tomber par terre) et une fluidité parfaite, genre 50 ou 60 images/seconde. Là, on sent que le XGPU a encore de la puissance sous le pied. Techniquement, ce n'est pas un saut énorme par rapport à ce qui se fait de mieux sur PC ou sur PlayStation 2, mais ces titres ne sont que la première génération de jeux Xbox, et ça laisse plutôt présager de bonnes choses pour la suite. Le reste du line-up, sans être aussi impressionnant, est tout de même d'un excellent niveau, « un des meilleurs jamais présentés pour le lancement d'une console », me confie un collègue chevelu de Joypad qui lit par-dessus mon épaule. On y trouve par exemple un jeu de snowboard réussi, Amped, un jeu de football américain magnifique, NFL Fever 2002, ainsi que la suite de la suite de l'Odyssée d'Abe, Munch's Oddysee, très mignon graphiquement. Cela dit, même avec ces premières impressions positives, il semble quand même judicieux d'attendre encore quelques mois pour se faire un avis définitif sur cette console. Elle est chère (pour l'instant 500 dollars), sa ludothèque n'arrive pas à la cheville de celle de la Playstation 2, et il n'est pas certain que la recette choisie par Microsoft – celle de vendre un PC optimisé déguisé en console de jeu – fasse le poids face à l'expérience de Sony et de Nintendo. M'enfin je ne vais pas faire le médisant sur cette belle console, certains gars de Joypad en sont déjà amoureux, et je ne voudrais pas que ces petites frappes me gravent « Sale bâtard du PC » au tournevis sur le capot de ma bagnole.

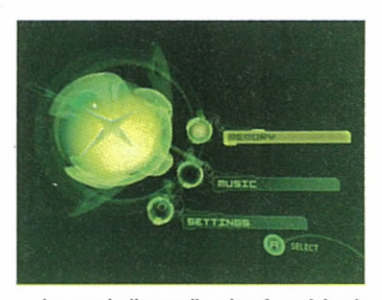


LA XBOX DE TROYES

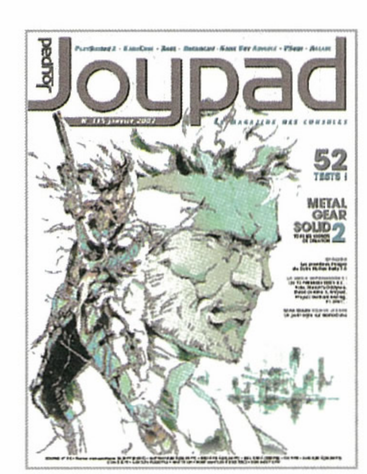
Récemment, le père Steve Bollmer a mis le feu aux poudres en annonçant avoir un tout petit peu menti sur l'avenir de la Xbox. Au début, la machine a été présentée comme une console de jeu pure et dure, destinée uniquement aux gamers. De l'aveu même de Microsoft, ce mensonge a été nécessaire pour s'assurer du soutien de grands studios de développement, et donc pour approvisionner la Xbox en jeux haut de gamme. Mais en coulisse, les projets du constructeur sont en fait bien plus ambitieux. Dès que la console sera solidement implantée dans les foyers, Microsoft pourrait bien vouloir la transformer en véritable machine à tout faire : ordinateur personnel, terminal Internet, plate-forme pour l'e-commerce (ch'vous l'dis depuis le début ! ndrc). Ça fait autant de secteurs sur lequel le géant de Redmond aura l'occasion d'asseoir un peu plus sa domination, et ça fait déjà grincer quelques dents. Allez donc lire ce qu'en pense Jean-Louis Gassée, le créateur de BeOS : www.liberation.fr/chroniques/gassee.html







La console dispose d'une interface pleine de trucs verts en 3D pour modifier les options, écouter de la musique, gérer ses sauvegardes…



PLACE AUX SPÉCIALISTES

Si la Xbox vous intéresse, sachez que vous pourrez lire les tests des premiers jeux Xbox dans le numéro de janvier de Joypad. Au menu : Halo, Munch's Oddysee, Projet Gotham, Dead Or Alive 3, Amped, NFL Fever 2002, Fusion Frenzy, F1 2001, Nascar Thunder 2002, Azurik, Star Wars et NBA Live 2002.



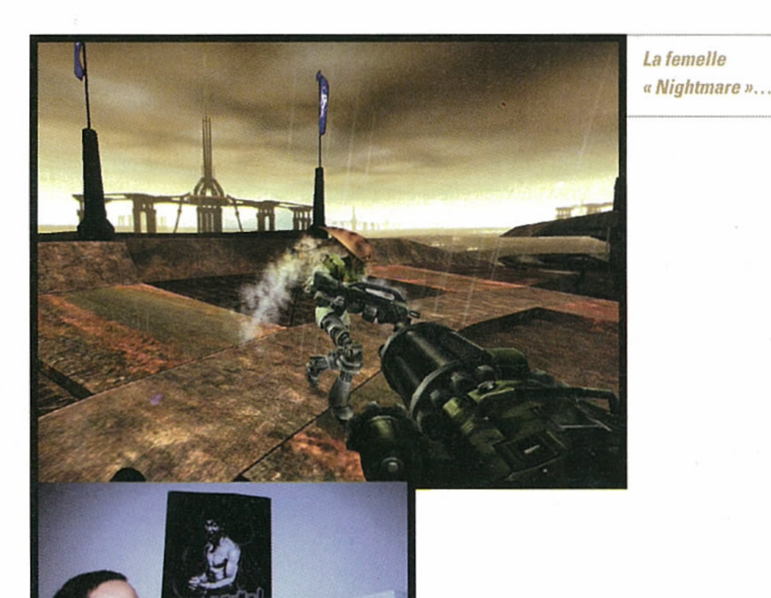
LISTE DES MAGASINS
PARIS/ST LAZARE 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS Tél : 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU 46 rue des Fossés Saint Bernard 75005 PARIS Tél : 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68
PARIS/ST MICHEL 56 boulevard St Michel 75006 PARIS Tél : 01 43 25 85 55
PARIS/VICTOR HUGO 137 avenue Victor Hugo 75116 Paris Tél : 01 44 05 00 55
PARIS/VAUGIRARD(15) 365 rue de Vaugirard 75015 Paris Tél : 01 53 688 688
CHELLES (77) Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77508 Chelles Tél : 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78) C. Ccial Art de Vivre Niv.1 Tél : 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78000 Versailles Tél : 01 39 50 51 51
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél : 01 30 700 500
CORBEIL (91) C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE Tél : 01 60 86 28 28
ANTONY(92) 25 av. de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tél : 01 46 665 666
BOULOGNE (92) 60 av. du Général Leclerc N.10 92100 BOULOGNE Tél : 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13
AULNAY (93) C. Ccial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tél : 01 48 67 39 39
MONTREUIL (93) C. Ccial La Grande Porte 93100 Montreuil sous Bois
NOUVEAU
PANTIN (93) 63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 PANTIN Tél : 01 48 441 321
ST DENIS(93) C. Ccial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 ST DENIS Tél : 01 42 43 01 01
DRANCY (93) C. Ccial DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N.186 93700 DRANCY Tél : 01 43 11 37 36
CHENNEVIERES (94) C. Ccial PINCE-VENT N. 4 94490 ORMESSON Tél : 01 45 939 939
CRETEIL (94) 5 rue du Général Leclerc 94000 Créteil (Entrée rue piétonne, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93
CRETEIL (94) C. Ccial Creteil Soleil Niveau 1
NOUVEAU
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie) Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94) C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95) C. Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95) C. Ccial Carrefour 95110 SANNOIS Tél : 01 30 25 04 03
MARSEILLE (13) C. Ccial Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tél : 04 91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C. Ccial St-Clair 14200 HEROUVILLE St-Claire Tél : 02 31 951 952
TOULOUSE (31) 14 rue Temponières 31000 Toulouse Tél : 05 61 216 216
RENNES (35) 20, rue du Marechal Joffre 35000 Rennes Tél : 02 99 78 25 25
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59) 52 Rue Esquermoise 59000 LILLE Tél : 03 20 519 559
FLERS (59) C. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43 59128 FLERS en Escrebieux Tél : 03 27 98 05 05
COMPIEGNE (60) 37, 39 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tél : 03 44 20 52 52
LYON (69) 5, rue Victor Hugo 69002 LYON Tél : 04 72 409 405
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaule 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004
ALBERTVILLE (73) C.Ccial GÉANT CASINO Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30
AMIENS console (80) 19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck 80000 Amiens Tél : 03 22 80 06 06
AVIGNON (84) C.Ccial GRAND CAP Route de Marseille 84000 Avignon
NOUVEAU
POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tél : 05 49 50 58 58
OUVERTS LE DIMANCHE
JEUX EN RESEAU & INTERNET
RCS NANTERRE B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.
SCOREGAMES MULTIMEDIA
NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO
*VOIR MODALITÉS EN MAGASIN
LES NOUVEAUTÉS
DUKE NUKEM HUNTING
SID MEIER'S SIM GOLF
Référence : 31589
MAFIA
Réf : 28845
WARRIOR KINGS
Réf : 30981
STAR WARS STARFIGHTER
WORMS BLAST
MOH DÉBARQUEMENT
TETRIS WORLD
BLACK&WHITE ADD-ON
Réf : 32163
OCCASION
30450 MAX PAYNE 30,34€ 199F
27943 ENTRAINEUR 4 15,09€ 99F
29509 DESPERADO 25,76€ 169F
27755 BLACK&WHITE 25,76€ 169F
27653 FIFA 2001 22,71€ 149F
27813 SACRIFICE 25,76€ 169F
31308 RED FACTION 30,34€ 199F
30031 ALONE IN THE DARK 4 30,34€ 199F
21374 OUTCAST 7,47€ 49F
27907 BLAIR WITCH VOL.2 7,47€ 49F
27998 RUNE 10,52€ 69F
29832 TROPICO 19,67€ 129F
29418 COMMANDOS 2 34,91€ 229F
30684 OPERATION FLASH POINT 30,34€ 199F
DU 9 JANVIER AU 16 FEVRIER 2002
GRANDE BRADERIE
VENEZ PROFITER DES PACKS, DES PRIX SPÉCIAUX & DES OFFRES EXCLUSIVES SUR LES JEUX & LES ACCESSOIRES, LES FILMS DVD...
EXEMPLES :
GAME BOY COLOR OCAZ 42,53€ (279F) 53,20€ (349F)
DUKE NUKEM LAND OF THE BABES (PSONE) 7,47€ (49F) 15,09€ (99F)
HALF-LIFE (PC) 10,52€ (69F) 15,09€ (99F)
TÉLÉCOMMANDE PS2 10,52€ (69F) 15,09€ (99F)
DVD COMBI 12XCD40X LITE ON
CARACTERISTIQUES :
. Lecteur 12X DVD et 40X CD Rom.
. Taille de la mémoire tampon: 512 Ko
. Temps d'accès rapide.
. Conception en piles auto equilibrées
. Compatible avec la plupart des formats de disques
. Compatible Windows 95/98/200/NT
. Compatible MPC niveau 3, PC99
. Lecture multiple
89,94€ (590F) 74,70€ (490F)
POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 50€ (327,98F) (HORS CONSOLE-LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions
3 Nouveaux Magasins ! AVIGNON (84) MONTREUIL(93) CRETEIL(94) (FIN JANVIER)
VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES *2,21F/Mn
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM
0,34€/MN
VENTE PAR CORRESPONDANCE
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
@
Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :
Score-Games VPC 6- 12, rue Avaulée 92245 MALAKOFF cedex
Articles | Références | Prix Frs
Indiquez un film de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 7,47€ 49F) Console/Lecteur 10,67€ 70F
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 4,42€ 29F) Console/Lecteur 10,67€ 70F
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 14,48€ 95F) Console/Lecteur 48,78€ 320F
Total à payer
Mode de Règlement
Je règle par chèque
Je règle par mandat
Je règle par Carte Bancaire n° :
Expire le ....../......
Signature :
Joystick Janvier 2002

Unreal Tournament 2

Le triumvirat Epic/Digital Extreme/ Legend Entertainment s'occupe de l'avenir de la licence Unreal avec ferveur. Plus exactement, c'est le deuxième qui se charge de la suite de Tournament et, contre toute attente, ils ne manquent pas d'idées pour éviter le clone surpolygoné.

par RaHaN

Soyez franc : si on vous interrogeait tout de suite sur Unreal Tournament 2, vous partiriez probablement du principe qu'il s'agirait en gros du premier, en plus beau. C'est ce que je pensais aussi, avant de revenir des iouesses avec un carnet plein de notes décrivant le boulot des gars de Digital Extremes qui, avouons-le tout de go, semblent avoir particulièrement bien bossé pour justement éviter l'écueil de la réactualisation technologique sans saveur. Pourtant, à vue de nez, ça y ressemble… mais les fans du premier, comme les autres, se rendront compte prochainement qu'il y a bien plus dans Unreal Tournament 2 que le nouveau moteur d'Epic.



La femelle « Nightmare »…

Du flipper au Shooter

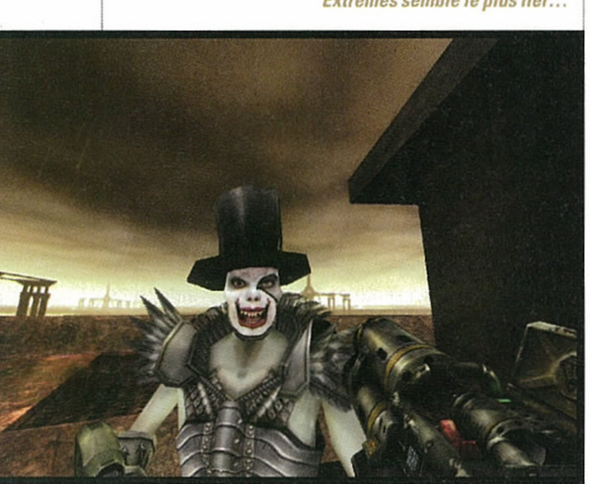
Digital Extremes (DE) : on leur doit déjà Unreal et Unreal Tournament. Pour James Schmalz, le chef, l'histoire d'amour avec Epic remonte à son tout premier jeu, Solar Winds. Développé parallèlement à ses études, il est publié en shareware chez Epic MegaGames et remporte suffisamment de succès pour que le petit James envisage de se mettre à plein temps à son nouveau métier : game designer. Comme il faut commencer avec des concepts simples, il programme Epic Pinball, qui cartonne et lui rapporte plein de sous à lui et à Epic. Il fonde ainsi Digital Extremes, et depuis lors, la relation Epic/DE tourne autour d'une répartition des rôles assez simple en surface : Epic se charge du gros de la technologie, DE crée le « contenu », et la combinaison des deux rapporte des biftons. Pour Unreal Tournament 2, l'axe du développement est le suivant : satisfaire les fans avec une suite comportant toutes les qualités du premier, ainsi que de nouvelles, tout en rendant le jeu plus accessible aux nouveaux venus, jusque dans ses outils communautaires. « En deux ans, on a beaucoup appris du feedback de la communauté des joueurs d'UT2 », nous dit James. Il semblerait aussi qu'ils aient pas mal expérimenté sur Unreal Championship, autre titre en développement chez eux pour la Xbox. Par ailleurs, il y a fort à parier que les deux auront de nombreux points communs, pour ne pas dire une ressemblance coupable. Par ailleurs, certains aspects de Unreal Tournament 2 semblent presque échappés de concepts console… surtout pour rendre son utilisation en solo plus intéressante. Mais le plus important, dans UT2 : le multijoueur se verra lui aussi modifié par un tas de petites touches et d'idées qui, sans ébranler les grands principes du premier, devraient introduire de nouvelles stratégies et de nouveaux éléments à prendre en compte.

Steve Sinclair, programmeur, nous montre l'endroit de l'écran auquel il faut faire attention. Merci Steve.



Ça n'en a pas l'air, mais je vous présente le nouveau fusil de snipe.

Mister Crow est un des personnages dont Digital Extremes semble le plus fier…



Côté techno

Le nouveau moteur d'Epic suit le mouvement : son grand truc, c'est la gestion d'extérieurs les plus vastes possibles, ce qui permettra d'utiliser des véhicules. Ceux-ci resteront néanmoins une amélioration de gameplay et non un axe de développement central de ce dernier. Après un Tribes 2, et en attendant un Halo sur PC, l'addition de jolies plaines vallonnées aux sombres couloirs métalliques rouillés semble définitivement être un élément-clé de l'évolution des environnements 3D et des moteurs qui permettent de les afficher. C'est aussi visiblement ce qui met le plus de temps à être développé chez Epic, puisque les démos d'UT2 auxquelles nous avons participé chez Digital Extremes n'ont eu lieu pratiquement que dans des arènes plutôt traditionnelles. Il y a eu bien entendu cette partie de Capture de Drapeau sur cette map à ciel ouvert, mais sans la liberté attendue, puisque ses longues coursives (toujours rouillées, décidément) étaient limitées par un vide inquiétant. En revanche, l'absence de plafond nous a permis de goûter à la pluie.

Unreal Tournament 2

Genre : Shoot première personne **Éditeur :** Infogrames **Développeur :** Digital Extremes/Epic **Sortie prévue :** 3e trimestre 2002

Unreal Tournament 2

Ça n'a l'air de rien, mais ça me permet de passer avec brio au système de particules volumétrique, et il n'est pas toujours évident de trouver des transitions efficaces, croyez-moi. Si le gros du moteur est développé chez Epic donc, c'est Steve Sinclair et ses copains programmeurs de chez DE qui s'occupent de plusieurs aspects très particuliers de la technologie d'Unreal Tournament 2, à commencer par les particules. Celles-ci interviennent pour de nombreux effets, comme par exemple… la pluie. Mais ça marche aussi pour les effets des armes, ou bien la neige, ou encore la fumée. Le côté impressionnant de ce qu'ils ont développé, outre un aspect graphique raffiné, c'est le jumelage de ces effets avec des modèles physiques amusants, comme celui d'une roquette. En effet, si on tire un missile au travers d'une colonne de vapeur ou de fumée, la diffusion de celle-ci sera perturbée par le passage du projectile. L'effet est saisissant et pas dépourvu d'intérêt en termes de jeu, puisqu'il sera plus aisé pour les joueurs de repérer les premiers symptômes de la propagation de ce genre de projectile très dangereux au travers d'un environnement vaporeux. Dans le même ordre d'idée, DE a développé son propre rendu de l'eau qui tient compte du passage d'objets. Ainsi, les légères vagues rebondissant encore contre les bords d'un petit bassin peuvent indiquer le passage récent d'un joueur, mais aussi la direction qu'il suivait, puisqu'une fois de plus, ce détail est géré de la manière la plus réaliste qui soit. Ça, c'est pour le plus apparent.



Les détails qui changent tant

Mais d' autres technologies d'importance font se démarquer UT2 des autres jeux du genre, à commencer par son animation. DE a développé son propre système d'animation squelettique. Le réalisme a été poussé jusqu'à créer différentes animations pour les changements d'arme, en fonction de l'arme, de la race du personnage, mais aussi du mouvement dans lequel il est engagé au moment du changement : saut, strafe, etc.. Enfin, il y a fort à parier que la version finale d'UT2 aura un « petit quelque chose de spécial » : la radiosité. Dans les jeux tels que nous les connaissons actuellement, les éclairages sont vaguement dynamiques, et surtout usent d'un tas d'astuces plus ou moins efficaces pour paraître réels. La radiosité est un modèle d'éclairage sophistiqué qui tient compte de la dispersion atmosphérique des rayons lumineux et permet de jouer sur la réflexion. Si la radiosité d'UT2 n'atteint bien entendu pas la complexité de celle utilisée pour les images de synthèse au cinéma, elle concourt cependant à offrir un rendu tout particulier au jeu : ce petit quelque chose d'indéfinissable, mais de tellement plus réel. Nous avons pu l'apprécier sur une map, et la différence est bien visible. Enfin les artistes se sont lâchés, autant au niveau des modèles 3D bourrés de polygones que des textures. « On sait que la mémoire va augmenter, elle augmente toujours », affirme avec juste raison James Schmalz, et c'est pourquoi en amont du développement futur de cette caractéristique-clé des cartes graphiques, probablement la seule qui soit technologiquement prévisible, UT2 peut monter jusqu'à des textures d'une résolution de 1 024 x 1 024 pixels… Je vous laisse comparer ça à la taille de votre wallpaper pour vous faire une idée du niveau de détail que cela pourra donner – lorsque vous aurez cette merveilleuse bécane à trois plaques avec une GePower 6 et un Penthlon 8 GHz. Et pour finir sur le meilleur, parlons du fameux moteur physique, le Math Engine, incorporé au moteur d'Epic. Le Math Engine, c'est la solution ultime pour avoir du vrai à l'écran, et on nous l'a prouvé. Voir un corps dévaler un escalier, observer avec délectation une pile de bidons s'effondrer à la manière des pyramides de conserves dans les supermarchés suffisent à convaincre qu'il est indispensable de continuer à enseigner la physique dans les écoles. Le Math Engine pourra intervenir un peu partout dans UT2 : pour des interactions crédibles avec

James Schmalz peut être fier de son studio, Digital Extremes, et de son joli sac à main en sky noir.





Le Mapping pour tous

Une nouvelle version d'UnrealEd sera également disponible avec Unreal Tournament 2. Celle-ci permettra bien entendu de modeler des extérieurs, et ce très simplement avec le curseur de la souris, à la manière du Peticoindenatur de Startopia : clic gauche pour élever le terrain, clic droit pour le creuser. Le moteur se chargera d'appliquer les textures et de les fondre entre elles pour que tout ait l'air joli. La grosse innovation de ce nouvel éditeur, c'est également la présence des « prefabs » : des éléments prémodélisés, des sections de maps comme des salles, des ponts, des couloirs (etc.) qu'on pourra utiliser à loisir pour élaborer facilement et rapidement ses propres maps. Encore un truc échappé des éditeurs du monde console, tiens. Bien entendu, la possibilité de modeler les maps à l'ancienne, au polygone près, subsiste. Ainsi, il sera sans doute aisé de récupérer, pour les plus feignants, des sets entiers de prefabs, officiels ou non. Enfin, la compatibilité avec le modeleur 3D Gmax, disponible gratuitement, achève de rendre le développement amateur de contenu plus accessible à tous. Gmax est une version allégée de 3DS Max, qui servira également pour modeler de nouveaux éléments à destination du très attendu Dungeon Siege de Chris Taylor et sert d'ores et déjà à Flight Simulator 2002.

Pour tous ceux qui n'ont pas les moyens de se payer un 3DSMax 4, Gmax est dispo gratuitement à l'adresse www.discreet.com/products/gmax/gmaxconsumer/.

certains éléments du décor, mais aussi pour animer les personnages qui ne feront plus jamais deux fois la même chute. Pour peu qu'il y ait une ou deux autres corniches en contrebas, on pourra même apprécier les rebonds... plus vrais que nature.

Quart de tour avant + poing

Abordons maintenant le gameplay. Je sens que certains vont bondir... quand je vais leur dire qu'il y a presque des coups spéciaux dans UT2 ! Calme, après tout, ça n'a rien de si différent du trick-jumping, si ce n'est que c'est nettement plus accessible pour le newbie, et que cela devrait offrir toute une palette de nouveaux challenges imbittables pour les plus fêlés.

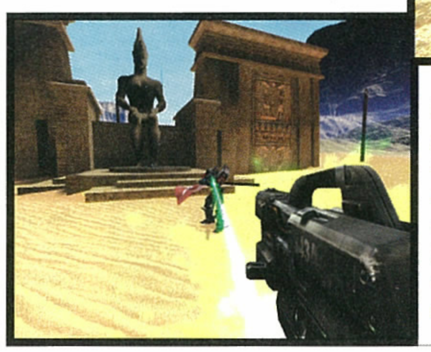


Le lance-missiles ne pourra plus larguer que trois roquettes maximum, et en deuxième utilisation (la première faisant feu immédiatement, une fois).

Comment ça marche ? Il y en a deux catégories : la première regroupe ceux qui ne nécessitent qu'un mouvement particulier, la seconde ceux qui consomment en plus une « énergie ». Lorsqu'un concurrent meurt dans UT2, il laisse derrière lui une petite boule de cette énergie que les autres peuvent récupérer. Ainsi remplit-on une jauge qui permet de réaliser ces fameux mouvements spéciaux. Le plus simple est le « speed » : en pressant rapidement deux fois sur la touche Avant, l'allure de course est augmentée pendant un laps de temps déterminé. Pratique pour rejoindre une zone d'affrontements et mettre les participants d'accord à coups de roquettes, ou fuir une zone d'affrontements dont les participants vous font savoir leur désaccord à coups de roquettes. Lorsque la jauge spéciale est pleine, on a accès à un autre mouvement qui s'appelle tout simplement « Berzerk » : trois pressions rapides sur Arrière, et vous voilà insensible aux dommages pour quelques secondes. Dans la catégorie des mouvements ne nécessitant pas d'énergie, citons l'esquive (deux pressions successives sur une des touches de strafe), mouvement plus rapide et plus surprenant que l'habituel strafe-jump, ou bien encore le double-saut, qui permettra d'atteindre certains endroits autrement inaccessibles, ou bien encore de rester une fraction de seconde supplémentaire en l'air, le temps par exemple de laisser passer un projectile dangereux en dessous... Je vous l'avais bien dit que ça faisait limite console. Mais ça ne s'arrête pas là : pour rendre le mode solo un tant soit peu intéressant, les développeurs prévoient de se la jouer bonus cachés et personnages à débloquer... certains étant si durs à obtenir, qu'avoir le privilège de jouer avec online devrait permettre de se la péter grave. En parlant de personnages, c'est apparemment ce qu'ils ont voulu développer en premier. Pour Pancho Eekels, designer principal, c'est un des gros reproches que les joueurs ont formulé à l'égard d'UT. « Quand Quake III Arena est sorti, il y avait plein de modèles de personnages excellents. Nous, on en avait quatre vraiment différents ». Oui, ça faisait pitié à côté, Pancho. Alors de ce point de vue-là aussi, ils ont bossé.

Intéressant en solo ?

Six races différentes participent au tournoi. DE a créé vingt-six modèles 3D différents, chacun avec plusieurs skins, bien entendu. Je vous passe vite fait le scénar qui explique le débarquement d'une race alien ayant un peu tout colonisé, mais qui s'est entichée de ce sport violent et qui a choisi de le développer dans toutes ses colonies, accentuant la variété raciale des compétiteurs. On distingue donc, entre autres, une race façon Égypte antique (Stargate a dû passer par là), les classiques humains génétiquement modifiés ou juggernauts (qui ressemblent aux Space Marines), les fameux Aliens colonisateurs, une espèce joliment appelée « Nightmare », des robots et le type mercenaire du premier Unreal. À chacune correspond bien entendu un type de monde, donc de maps et d'environnement, avec la lave, la glace, la jungle, l'intérieur de stations orbitales ou encore le désert. Ça nous fait des totaux d'environ cinquante personnages différents, pour une bonne trentaine de maps. Rapportées au jeu solo, toutes ces données s'échelonnent le long de trois « ladders », chacune dénotant d'un niveau de difficulté : colonial, monde et empire. Des compétitions en quelque sorte, qui fonctionnent presque exactement comme l'antique Speedball 2. On commencera le jeu avec une équipe donnée, dont on pourra améliorer les caractéristiques individuellement au fur et à mesure des victoires (précision, tactique, et agilité). Chaque membre de l'équipe disposera d'un rôle qu'il faudra lui affecter, en fonction du challenge couru et de ses spécificités, parmi trois types de postes : attaque, défense et « mobile », ce dernier type cherchant à obtenir le contrôle des points-clés d'une arène. Un roaster permettra d'acheter des combattants stars, et parfois, au cours de la compétition, des capitaines d'autres équipes vous lanceront des défis qui vous permettront, moyennant victoire, d'obtenir des bonus, ou bien d'enrôler ces capitaines comme joueurs pour votre équipe. Pour progresser d'un ladder à l'autre, il faudra battre à chaque fois sept à huit équipes. Reste deux dernières modifications, majeures, à ce que nous connaissions d'UT : les armes et le système d'items. Toutes les armes ont été modifiées. Certaines sont encore très proches de leur version d'UT, mais la plupart n'ont plus grand-chose à voir, et d'autres encore disparaissent, comme le Razorjack ou la GES Biorifle. Toutes gardent en revanche le principe de double-utilisation. Enfin, fini les bonus de munitions, les pièces d'amures et les medpack traditionnels. Tout ce système est remplacé par trois types de plates-formes : une pour la vie, une pour l'armure et une pour les armes. En passant sur ces plates-formes, on est rechargé brièvement, en restant dessus, progressivement. De plus, chaque joueur spawnera avec toutes les armes (sauf deux, très spéciales) et les munitions à fond. En revanche, pour obliger tout de même à circuler, les armes auront des chargeurs à la capacité bien moindre que dans UT. Tout cela devrait changer dramatiquement les habitudes de jeu forgées sur UT, et après tout ce n'est pas un mal : place à la fraîcheur et au sang neuf. ■ □ □



En équipe, des partenaires peuvent ajouter la puissance de leur pulse rifle entre eux, et le dernier joueur de la chaîne concentrer l'ensemble en un tir destructeur.

Project IGI 2 Covert Strike

Genre : FPS • Sortie prévue : 2e trimestre 2002

Voici sûrement le jeu le plus avancé de tous ceux qui nous ont été présentés. IGI 2 nous remet dans la peau de David Jones, agent secret de Sa Majesté, qui doit aller se faire canarder les fesses en plein cœur de divers territoires ennemis. Ce shoot 3D d'infiltration commence ainsi en Russie (la Libye et la Chine seront vos autres destinations), et plutôt qu'une suite, nous avons eu la sensation de voir un gros patch pour IGI premier du nom. Ainsi, l'I.A. des ennemis a complètement été revue (heureusement, me direz-vous), de même que le moteur graphique. On notera également l'apparition d'un moteur réseau qui devrait enfin permettre de jouer à plusieurs. En revanche, le gameplay solo n'a pas été approfondi (avec notamment toujours le même système de caméras à désactiver) puisque l'interaction avec l'environnement est très faible : peu d'objets destructibles ou activables, impossibilité d'utiliser les véhicules rencontrés, etc. De plus, le côté « infiltration » semble avoir été délaissé au profit d'une action plus soutenue, car la démonstration nous a plongés dans un véritable champ de bataille. Bref, vous aurez compris que IGI 2 est pour l'instant une semi-déception car on attendait plus de surprises d'un titre aussi attendu. Mais comme toujours, nous attendrons d'y jouer par nous-mêmes avant de donner un avis définitif, blah, blah, blah.





Militaire dans les jeux, ce n'est pas une vie…

Codefest 2002 Codemasters fait son show

Toute la presse européenne a été conviée à découvrir les prochaines productions de Codemasters, lors d'une petite excursion londonienne. Hélas, si la fête a été particulièrement réussie, nous resterons sur notre faim en ce qui concerne les jeux. Car les faits sont là, nous n'avons finalement eu que peu de choses à nous mettre sous la plume, et surtout sous l'œil.

par Fishbone



« Bon, alors, on la plante où, la tente ? »



Pas évident de draguer dans ces conditions.

Dragon Empires

Genre : JDRMMO
Sortie prévue : 3e Trimestre 2002

Alors là, nous n'avons carrément rien vu du tout. On se contentera donc de la seule source d'information fournie, à savoir celle du dossier de presse du Codefest. Ce que l'on peut vous dire de Dragon Empires, c'est que ce jeu de rôle online est dédié à l'univers de l'Heroic Fantasy, et qu'il permettra d'évoluer dans cinq empires composés de dix villes chacun. Fonctionnant sur la base des clans, tout l'intérêt du jeu devrait se trouver dans cette recherche du camp le plus puissant, comme un gros arriviste que vous êtes. Évidemment, combats à l'épée et autres sorts pyrotechniques seront de la partie, comme tout bon jeu de rôle HF qui se respecte. Rendez-vous dans quelques mois pour plus de détails.

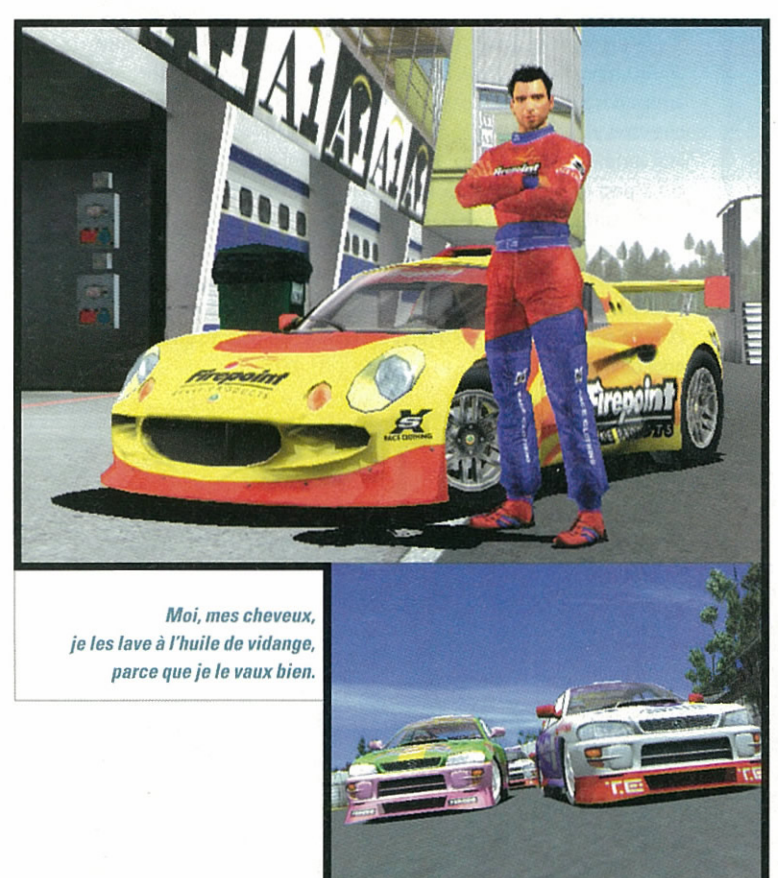


Colin McRae 3

Genre : Simulation de rallye • Sortie prévue : 2002

Avec la présentation de Colin McRae 3, nous avons certainement vécu la démo la plus virtuelle de la Codefest 2002. Le producteur était assis devant nous, avec uniquement un PC portable chargé d'afficher une petite vidéo marketing présentant le « produit ». Nous n'avons rien vu du jeu, ne serait-ce que quelques écrans 3D Studio. Nada, rien de rien, on vous dit. En revanche, on nous a assuré que les voitures présentes sur les photos du dossier de presse (celles de la forêt sont issues de la version Xbox, quant aux autres, elles sont renderisées) seront bien celles intégrées dans le jeu. Si la chose se confirme, il est clair que ce troisième volet poussera la modélisation des véhicules au niveau de la quasi-perfection. En revanche, nous avons appris que les concepteurs souhaitent farouchement nous faire endosser le rôle de Colin, ce qui signifie qu'en mode Championnat, vous n'aurez pas le choix de votre monture : ça sera la Ford Focus, point barre. Mais devant le scepticisme général face à cette prise de position dictatoriale, motivée par la volonté d'imposer l'identification au pilote anglais (pour que le joueur « ressente » la pression de la compétition, etc.), on espère fortement que les choses changeront d'ici la sortie du jeu. Personnellement, un, je ne rêve pas tous les soirs de vivre la vie de Colin, deux, je n'aime pas la Ford Focus, et de trois, je pense que ce n'est pas grâce à Colin McRae que les jeux ont eu du succès, mais bel et bien grâce à leur qualité intrinsèque. Désolé Colin, sans rancune.





Moi, mes cheveux, je les lave à l'huile de vidange, parce que je le vaux bien.

Toca Race Driver

Genre : Simulation de voitures
Sortie prévue : été 2002

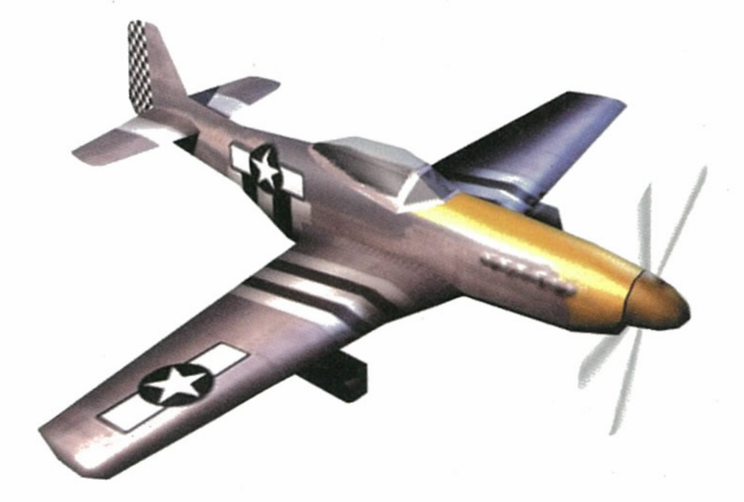
La seule chose intéressante que nous ayons vu tourner de ce nouveau Toca, ce sont deux circuits tout vides, sans voitures dessus, sans rien d'implémenté. Une fois encore, à l'instar de Colin McRae 3, les développeurs de Toca Race Driver souhaitent immerger le joueur dans l'univers de la course automobile. Pour ce faire, ils nous font incarner un pilote précis, personnage principal d'une histoire aux relents de série B. Le virus de l'identification, ça a l'air de les travailler grave, chez Codemasters. L'univers est celui du Grand Tourisme (quatorze voitures seront proposées), et Ryan McKane, puisque c'est le nom de notre héros, devra se faire un nom dans le milieu. Un pseudo mode Carrière enrobera tout l'aspect simulation, puisque vous devrez faire des choix stratégiques, notamment lorsqu'il s'agira de choisir l'écurie pour laquelle vous souhaitez courir. On espère simplement que cette approche scénarisée des jeux de course ne se fera pas aux dépens de ce qui nous intéresse vraiment, à savoir l'excellence de la simulation. Mais après tout, Toca 2 reste encore une référence dans la catégorie, plusieurs années après sa sortie, alors faisons confiance aux p'tits gars de Codemasters pour ne pas nous décevoir.



World War II : D-Day to Berlin

Genre : Action/Stratégie • Sortie prévue : 3e trimestre 2002

Voici le prochain jeu des Bitmap Brothers qui sera une fois de plus un jeu mélangeant l'action et la stratégie. D-Day to Berlin, qui n'est encore qu'un titre provisoire, vous fera revivre les grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, du côté des alliés uniquement. Là encore, nous n'avons absolument rien vu, et la seule chose que nous ayons à vous montrer, ce sont de maigres images de véhicules. Voilà, on espère en savoir, et surtout en voir un peu plus rapidement, car pour le coup c'est vraiment la disette. Enfin, au moins, vous savez maintenant que ça existe…

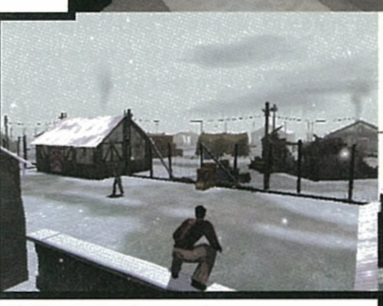


Prisoner of War

Genre : Évasion • Sortie prévue : 2002

Ahhh, voici enfin quelque chose qui risque de nous changer de l'ordinaire. Prisonner of War, comme son nom l'indique, vous met dans la peau d'un pilote américain qui s'est fait capturer par les Allemands, après que son avion s'est écrasé. Vous devrez ainsi trouver le moyen de vous échapper de votre geôle, principalement en observant les faiblesses de vos gardes et les lacunes des systèmes de sécurité. Car le but recherché par POW, c'est de vous immerger dans un univers carcéral avec des règles et des horaires à respecter. Ainsi, pas question de manquer les rapports de présence, sous peine de finir au cachot. De même, il faudra vous rendre au réfectoire à des heures précises, pour le petit-déjeuner par exemple, car la vie du camp est organisée dans ses moindres détails. Comme il se doit, vous ne possédez aucune arme et votre ruse sera votre seule alliée pour parvenir à vos fins. Sur le papier, POW est donc particulièrement novateur, car il mélange l'infiltration, l'observation et l'aventure. Vous devrez ainsi parler avec les autres prisonniers, afin, par exemple, d'organiser une diversion pendant que vous piquerez une clef oubliée sur une porte (peut-être également que certains prisonniers se seront pas ceux qu'ils prétendent être, mais cet aspect « je me méfie des taupes » n'est toutefois pas encore implémenté pour le moment). Il sera également de bon ton de voler uniformes et voitures, le cas échéant. La version présentée était plus une démonstration technique qu'une vraie démonstration de gameplay, et nous pensons qu'il reste encore pas mal de chemin à parcourir avant que POW ne soit au niveau de l'intérêt escompté. Un titre à suivre de près, quoi qu'il en soit.





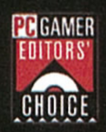
Voilà ce qui arrive quand on mange trop de poulet… on en devient un.



C'est pas mal ce camp de vacances, mais il est un peu frais pour un mois d'août.

STEEL BEASTS

PREMIER JEU RÉCOMPENSÉ SUR LE CHAMP DE BATAILLE





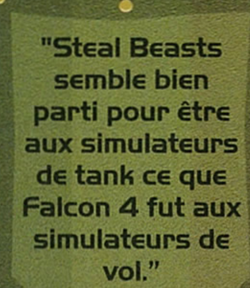










"Steal Beasts semble bien parti pour être aux simulateurs de tank ce que Falcon 4 fut aux simulateurs de vol."



"Steal Beasts est le nouveau roi des simulations de guerre moderne"



"La meilleure simulation de tanks sur le marché. Ça pourrait même être la meilleure simulation de tanks jamais sortie."

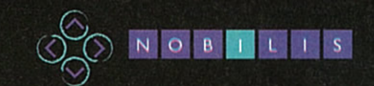


"Steel Beasts dépasse de loin la concurrence et rivalise avec les meilleurs jeux de simulation"

game raiders.com

SORTIE LE 16 JANVIER









TOP RÉDAC'



ACTION

Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Elite Force — *Septembre 2000* • Raven Software

Midtown Madness 2 — *Octobre 2000* • Angel Studios

Alien vs Predator 2 — *Novembre 2001* • Monolith





STRATÉGIE

Age of Kings — *Octobre 1999* • Ensemble Studios

Battle Realms — *Novembre 2001* • Liquid Entertainment

Conflict Zone — *Mai 2001* • MASA



Ground Control — *Juin 2000* • Massive Entertainment

Heroes 3 — *Juin 1999* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware



JEU DE RÔLE

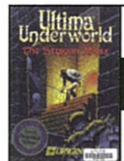
Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

Baldur's Gate 2 — *Novembre 2000* • Bioware/Black Isle

Fallout 2 — *Décembre 1998* • Black Isle

Might & Magic 7 — *Septembre 1999* • New World Computing





ACTION-AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

System Shock 2 — *Août 1999* • Irrational Games

The Nomad Soul — *Décembre 1999* • Quantic Dreams

Thief 2 — *Juillet 2000* • Looking Glass





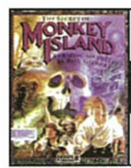
ACTION-TACTIQUE

Commandos 2 — *Septembre 2001* • Pyro Studios

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment





AVENTURE

Discworld Noir — *Juin 1999* • Perfect Entertainment

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D

3dfx — Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL

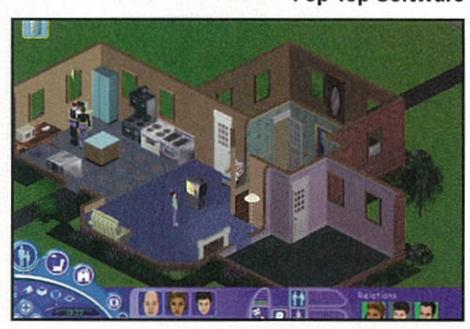
GESTION

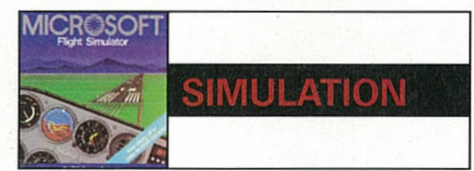
Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software





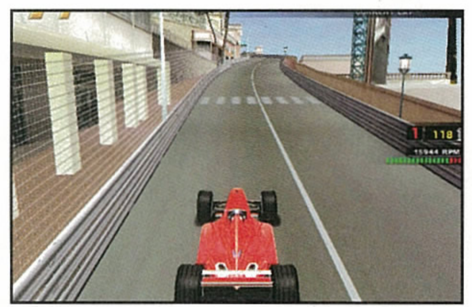
SIMULATION

B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 — *Septembre 2000* • Microsoft

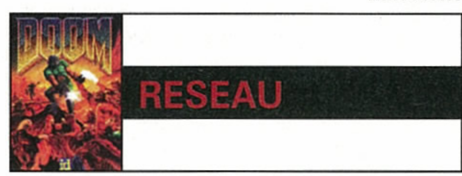
F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports



Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone



RESEAU

Asheron's Call — *Juin 2000* • Turbine

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Tribes 2 — *Avril 2001* • Dynamix

Unreal Tournament — *Décembre 1999* • Epic





PLATE-FORME

Gift — *Novembre 2000* • Eko

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft

ARCADE-RÉFLEXION

Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17

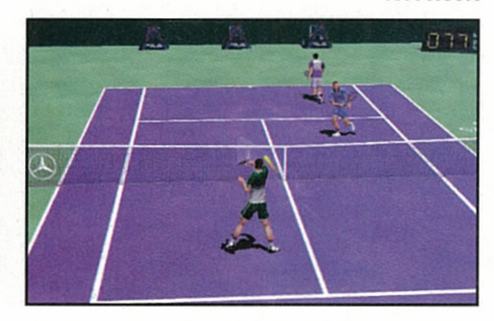


SPORT

Tennis Masters Series — *Novembre 2001* • Microïds Canada

Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2 — *Novembre 2000* • Neversoft



LES JEUX QU'ON ATTEND

Dungeon Siege *Gaz Powered Games*	Tactique/Microsoft
Mafia *Illusion Software*	Action/ Aventure Take 2
Morrowind *Bethesda*	Jeu de rôle Codemasters
Neverwinter Nights *Bioware*	Jeu de rôle/Interplay
No one lives forever 2 *Monolith*	Shoot/ Sierra
Sovereign *Verant*	Stratégie en ligne Verant



Jeu majeur et indispensable




Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom













Après le papier recyclé, voici les jeux recyclés. Vous prenez un concept qui a déjà largement servi (le shoot 3D), un univers déjà existant (celui du vénérable Wolfenstein), un moteur 3D bien rodé (celui de Quake 3), vous mettez tout ça entre les mains

RETURN TO CASTLE

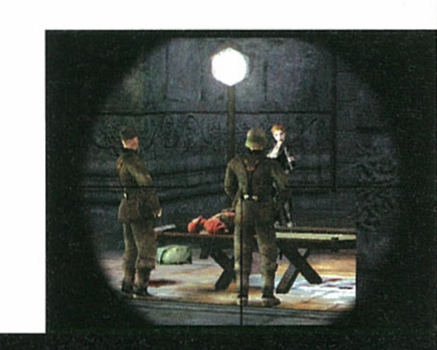
SHOOTER 3D PUR ET DUR POUR 16 ANS ET PLUS - PC CD-ROM

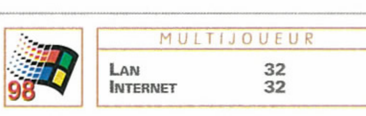
des gars qui se connaissent bien (ils ont déjà développé ensemble le très violent Kingpin) et vous obtenez Return to Castle Wolfenstein. Vous vous en doutez donc, « originalité » ne sera pas vraiment le concept central de ce nouveau titre.

Il y a bien longtemps, en 1992, un jeu d'action du nom de Wolfenstein faisait son apparition sur PC. Ensuite, il disparut sous terre pendant dix ans, s'infiltrant dans le sol, tombant dans des nappes phréatiques souterraines en se chargeant lentement d'oligo-éléments essentiels. Aujourd'hui Id Software et Gray Matter Studios se sont associés pour retourner à la source et nous offrir tous les bienfaits naturels de ce titre mythique.

Qué s'appelerio Return to Castle Wolfenstein

Je crois qu'en écrivant vraiment tout petit, par exemple avec un nanostylo, il serait possible de faire tenir sur un confetti le scénario de Return To Castle Wolfentein (que nous désignerons par la suite sous l'acronyme RTCW, pour gagner de la place, donc économiser du papier, donc participer activement à la préservation de l'écosystème amazonien et des tribus indiennes qui en dépendent). D'une inspiration très Indiana Jones, le jeu va nous entraîner dans les profondeurs du IIIe Reich contre une division SS spécialisée dans le paranormal. Le but de ces frappés est de libérer l'esprit de chevaliers morts afin de créer un über-soldat, la machine de guerre ultime, mi-homme mi-robot, capable de faire à elle seule la différence sur les champs de bataille. Pour cela, ils vont tenter de ressusciter Henri Ier, mort il y a quelques siècles et enterré quelque part sous le château de Wolfenstein. Non, ne rigolez pas, vous savez qu'un mec a vraiment été payé pour pondre cette histoire. D'ailleurs, je suis sûr qu'Émile Zola aurait pu faire pareil, avec six grammes d'alcool dans le sang et une lobotomie de l'hémisphère gauche. Bon, on ne va pas s'attarder sur le scénario hein, RTCW est un jeu de shoot…





MULTIJOUEUR	
LAN	32
INTERNET	32

JOUABLE SUR **PENTIUM III 500, 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **ACTIVISION** DÉVELOPPEUR **GRAY MATTER STUDIOS (CAMPAGNE SOLO), NERVE (MULTIJOUEUR)**
TEXTE ET VOIX **VF**



WOLFENSTEIN

Qué s'appelerio les niveaux

La campagne solo du jeu comporte un peu moins de trente niveaux répartis en sept missions principales. En gros, on court après un affreux officier teuton nommé Le Boucher, qui mène les recherches scientifiques pour le compte du sinistre Himmler. La balade commence à Wolfenstein où l'on retrouve notre bon Blaskowz… Blawzok… Blazwy… attendez, je jette un œil sur la notice… voilà, notre bon Blaskowicz prisonnier des geôles allemandes. Le premier niveau consiste à s'échapper de cette prison pour rejoindre l'Office of Special Action et repartir en mission. Les missions justement, parlons-en. Un des côtés les plus agréables de Wolfenstein est indiscutablement la variété des lieux qu'on visite. Je vous en cite quelques-uns, en vrac : une base avancée en Norvège, une ville allemande en flammes après le passage des bombardiers alliés, un laboratoire secret du Reich, un aérodrome abritant des prototypes d'avions secrets, un gigantesque barrage, une crypte peuplée de morts-vivants, un petit village de la campagne allemande, une église en ruine, une base sous-marine, un site de fouille archéologique… Je dois en oublier des tonnes, mais ça vous donne une petite idée des décors que vous allez rencontrer. En plus, vu la durée plutôt courte des niveaux (une petite demi-heure pour les plus longs), on n'a pas vraiment le temps de se lasser. Cette variété se retrouve aussi dans le gameplay. Bon, je ne vais pas vous mentir, c'est quand même principalement du shoot épais et bien gras, surtout dans la première moitié du jeu, mais il y a tout de même des passages qui changent agréablement, comme des niveaux d'infiltration à la mitraillette silencieuse, avec obligation de ne jamais déclencher l'alarme, ou bien de joyeuses parties de ball-trap contre des dizaines de soldats depuis un poste de sniper.

Qué s'appelerio le lance-flammes

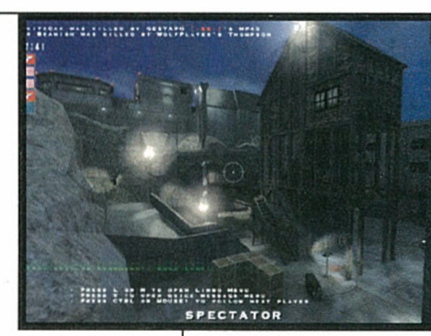
Parlons gros flingues maintenant, parce que je les aime bien, ceux de Wolfenstein. En fait, je dirais même que c'est l'arsenal le plus marrant à jouer que j'aie vu depuis bien longtemps. Il y a d'abord toute la batterie d'armes classiques d'un jeu ambiance 39-45 : différentes mitraillettes boches et ricaines, des petits flingues lorsqu'on se retrouve à court de munitions, l'inévitable fusil de sniper (un Mauser), quelques grenades et le très violent Panzerfaust, un missile anti-chars qui fait aussi merveille contre les grappes de soldats ennemis. Et puis à côté de ça, il y a tout un arsenal assez original et particulièrement jouissif à utiliser. Mon petit favori : le lance-flammes. Même s'il n'est pas franchement très efficace, c'est un bonheur de voir ce jet d'essence enflammée s'afficher à l'écran dans toute la splendeur de son graphisme 32 bits. Non vraiment, c'est rare d'avoir un aussi bel effet de flamme dans un jeu vidéo. Il y a aussi deux armes à silencieux, un pistolet Lüger et une mitraillette, qui permettent de refroidir du nazi en toute discrétion. Côté snipe, en plus de Mauser, on trouve une sorte de fusil high-tech avec visée nocturne intégrée, et un fusil à cadence assez rapide avec un bon grossissement, une arme qu'on utilisera beaucoup dans les derniers niveaux du jeu, les plus balèzes. Enfin, il y a le Venom, cette grosse sulfateuse que vous avez peut-être déjà essayée dans la version test multijoueur de RTCW. Cette arme sait réveiller le petit barbare qui sommeille en chacun de nous, lorsqu'on transforme en deux secondes, avec un sourire sadique, une bande de soldats ennemis en tas de steaks tartare. Vraiment, j'aime beaucoup.


Plus que dans tout autre jeu, une bonne entente entre les coéquipiers est nécessaire lors des parties multijoueurs de Wolfenstein. Si on se la joue loup solitaire, on n'a absolument aucune chance.

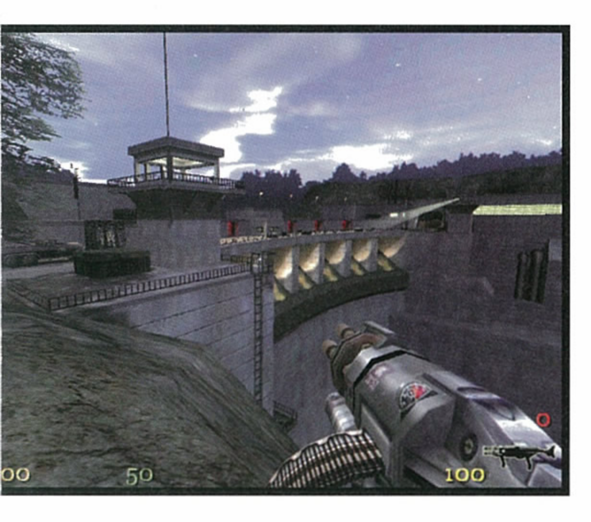
Prochain arrivage de maps multijoueurs

Christian Antkow de Id Software a lâché le morceau sur un forum de discussions : Nerve Software compte bientôt sortir de nouvelles cartes dédiées aux parties réseau. En fait, ce seront toutes celles qui n'ont pas été retenues pour la version commerciale. Aucune idée de la date ni du nombre de cartes auquel on doit s'attendre, mais nous vous en parlerons bien sûr sur notre site Web (www.joystick.fr) dès que ça sera disponible au téléchargement.





Ach ! Je ne reverrai sûrement jamais ma Bavière natale.





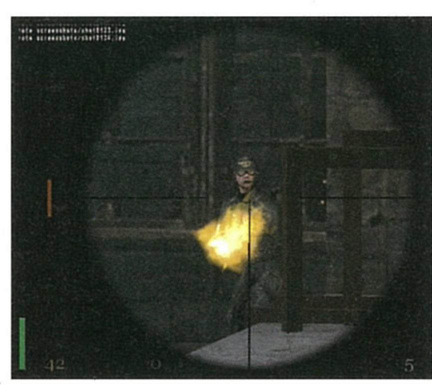


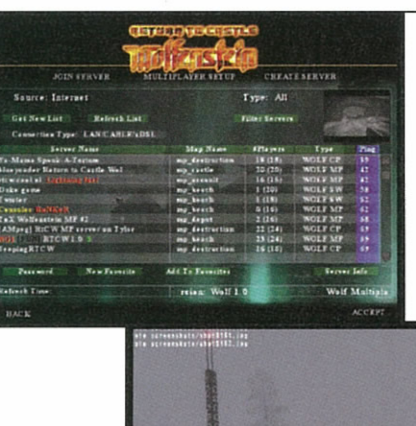
En mode Wolf CP, le camping près du drapeau à protéger est un sport risqué.

Qué s'appelerio les ennemis

Dans RTCW, on vide bien sûr ces chargeurs sur tout ce que le IIIe Reich peut compter comme hommes de troupe ou SS fanatiques, mais aussi sur des créatures du style zombis tout juste réveillées par les fouilles archéologiques intensives des nazis. Certains boss de fin de missions sont même complètement délirants, je vous en laisse la surprise. Les ennemis qu'on aperçoit sous le viseur sont donc assez variés pour ne pas avoir l'impression de buter toujours le même bonhomme. Il doit y en avoir une bonne dizaine, tous différents, avec des variations selon l'arme qu'ils portent. On se retrouvera par exemple en face de ninjas SS version femelles, toutes de cuir moulant vêtues, qui font des cabrioles pour éviter les balles, ou des chevaliers morts-vivants qui avancent en se protégeant derrière un bouclier (tips technique : visez les tibias). Lorsque les textures sont au niveau de détail le plus élevé, certains ennemis ont vraiment des gueules impressionnantes, très détaillées. Question animation, là aussi c'est du solide. Les soldats tombent par exemple au sol avec réalisme, et il y a quelques petits détails sympas, comme le casque qui vole lorsqu'on touche la tête. Par contre, au niveau de l'Intelligence Artificielle, c'est un peu moins bon. Même s'ils savent se mettre à couvert ou avancer prudemment, le comportement des ennemis est quand même un peu basique. Autre problème, ils rateraient un éléphant dans un couloir lors des premiers niveaux, mais deviennent beaucoup trop précis vers la fin, où on se fait parfois buter à 200 m par un soldat avec les yeux de Superman. Oh, pas de quoi vous gâcher le plaisir de jouer hein, ce n'est pas catastrophique, mais les faiblesses de l'I.A. font un peu tache dans ce jeu, où la réalisation, dans tous les autres domaines, est presque parfaite.







Un browser intégré très pratique permet de trouver rapidement les serveurs de jeu les plus rapidess. Entre 20 h 00 et 2 h 00 du matin, il y a des tonnes de parties à 24 ou 32 joueurs.



C'est un peu court, jeune homme

Incontestablement, la partie solo de Wolfenstein est une réussite. C'est vrai, ce n'est que du shoot très basique, sans grande originalité, avec ses petites trousses de soin à ramasser et ses petites armures à récupérer, mais au diable le snobisme qui consiste à cracher sur ce type de gameplay. C'est vrai, c'est un peu simplet, mais la majorité des joueurs devrait quand même passer de bons moments sur les niveaux de RTCW. Ce n'est peut-être pas aussi fantastique qu'un No One Lives Forever, c'est notamment moins scénarisé, il y a moins de scripts, moins d'humour aussi, mais la mayonnaise prend malgré tout, notamment grâce à la réalisation haut de gamme et l'excellente tenue du moteur 3D fourni par Id Software. Malheureusement, tout cela est presque anecdotique par rapport à l'énorme défaut qui afflige la partie solo de ce titre. Je ne vous l'ai pas dit dès le début du test pour ne pas vous faire fuir, mais sachez que la campagne solo se termine en six ou sept heures de jeu maximum. Oui, vous pouvez faire « gloups ! ». Max Payne nous avait déjà bien déçus côté durée de vie, mais là, le record est pulvérisé : 10 millions de dollars de budget et deux ans de boulot pour une campagne solo qui se torche en deux petites soirées, ça frise le scandale. Faut-il pour autant jeter Wolfenstein dans le gouffre de Padirac et l'oublier à tout jamais ? Si vous n'avez pas l'occasion de





Avec mes potes Karl et Gustav, on se demande bien comment protéger efficacement notre base de sous-marins des joueurs alliés.



jouer en réseau, alors oui sans hésiter. En fait, il faut plutôt voir la campagne solo du jeu comme la petite surprise à monter soi-même dans les Kinder. C'est sympa, mais l'important, ça reste quand même le bon chocolat au lait qui a fait des générations d'obèses. Cette métaphore débile, c'est pour vous faire comprendre que RTCW est avant tout un jeu destiné au multijoueur, et c'est d'ailleurs là-dessus que je vais passer le reste de ce test.

Nerve à la rescousse

C'est carrément un autre studio de développement qui s'est chargé de la partie réseau de Wolfenstein, en l'occurrence les gars de Nerve Software, de bons potes de Id Software qui bossent désormais sur un nouveau projet utilisant le moteur 3D du futur Doom 3. Disons-le tout de suite, le multijoueur qu'ils ont concocté est une vraie merveille, un régal pour tous ceux qui ont aimé des jeux comme Team Fortress, Counter-Strike, ou d'autres mods de ce type fortement orienté « jeu par équipe ». Trois types de parties sont disponibles. Wolf MP est le mode par défaut : une équipe allemande et une équipe alliée se battent sur la carte pour la réalisation de certains objectifs. Typiquement, les forces de l'Axe devront protéger quelque chose (une cargaison d'or planquée dans une crypte, un sous-marin à quai, des plans secrets...) tandis que les GI's, qui ont généralement le rôle offensif, devront tenter de percer la défense ennemie. Ça ressemble un peu à un Capture The Flag à sens unique, si vous voulez. Le mode Wolf PC est identique au mode précédent, sauf que les équipes changent de côté à chaque round. Enfin, le Wolf CP ou Checkpoint s'apparente au mode Domination de Unreal Tournament, avec les deux équipes qui se battent pour contrôler des points stratégiques de la carte.

Le teamplay dans toute sa splendeur

Tout l'intérêt des parties multijoueurs de RTCW réside dans le subtil équilibre des classes de personnages. Nerve a voulu faire simple et efficace, et c'est parfaitement réussi. Chacune des quatre classes disponibles est en effet essentielle pour gagner. Pour ceux qui veulent les gros flingues qui tachent, il y a le soldat de base, qui pourra emporter le lance-flammes ou la mitrailleuse Venom, indispensable pour nettoyer rapidement des espaces confinés. Il y a ensuite le lieutenant, qui peut déclencher des raids aériens dévastateurs à l'aide de ses grenades fumigènes et approvisionner les troupes en munitions. Aussi important, le médecin donne un bonus de dix points de vie à ses coéquipiers, les soigne en cours de partie et peut même « ressusciter » les blessés. Enfin, l'ingénieur est une classe indispensable pour certaines missions, car il est le seul à poser des pains de dynamites qui sont souvent indispensables pour franchir les obstacles. Lorsque l'alchimie entre ces quatre classes se fait

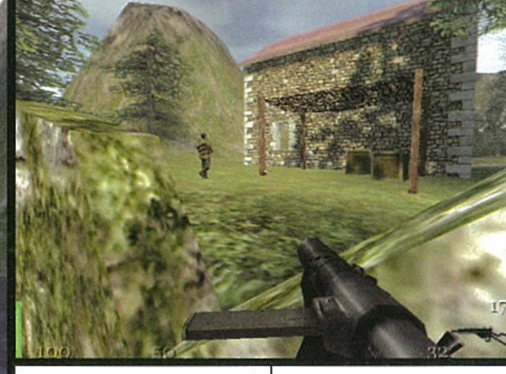


Le moteur graphique affiche sans problème des décors immenses, comme ici ce bassin pour sous-marins.



Hélas, la campagne solo se torche en six petites heures.





Oh, un prototype top-secret d'avion allemand ! Dans la grande tradition de l'époque, il doit avoir un nom du genre Kondor, Kolibri, ou peut-être Kouyemole.

Dix ans déjà

Développé en 1992 dans un petit appartement de Mesquite au Texas par les quatre premiers membres de Id Software, Wolfenstein 3D est considéré comme le vénérable grand-père des shooters 3D. Avec ses graphismes en 320x200 256 couleurs, ses ennemis en sprite avec au moins quatre ou cinq étapes d'animation et ses murs en vraie 3D texturée (ce fut le second à utiliser cette technique après Ultima Underworld), le jeu fit les délices des possesseurs de grosses bécanes de l'époque, des bêtes de course du style 386 sx25. Pour le gameplay, on en était vraiment au balbutiement du genre : à part quelques clés à trouver pour franchir des portes, c'était du tout-droit avec l'auto-fire enclenché. Pour la petite histoire, les développeurs ont d'abord pensé à en faire un jeu plus orienté infiltration avec la possibilité de tuer les ennemis silencieusement et de transporter les cadavres pour les cacher. Une sorte de Thief avant l'heure quoi. Finalement, ils ont opté pour un jeu d'action plus simple et plus nerveux... Les premiers épisodes de Wolfenstein étaient disponibles en shareware, ce qui n'a pas empêché la version complète de décrocher, d'après les estimations, la palme du jeu le plus piraté du monde. M'enfin Id software en a quand même vendu quelques-uns, c'est d'ailleurs grâce à ce jeu que John Carmack a pu s'offrir ses premières voitures de flambeur.





bien, lorsqu'on a comme coéquipiers des lieutenants compétents ou des médecins qui font bien leur boulot, c'est un grand moment de bonheur ludique. On n'arrête pas de se parler grâce au très pratique système de Quickchat (il suffit de deux ou trois touches pour donner des ordres très précis ou faire une demande), on peut synchroniser les assauts sans même avoir besoin d'un GameVoice, c'est enfin du vrai teamplay qui donne toute son ampleur dans des grosses parties à trente-deux joueurs. Évidemment, les cartes sont au diapason, elles sont variées, très bien pensées, toujours pleines de fourberies stratégiques, on pourra juste regretter qu'il n'y en ait que sept de livrées par défaut avec le jeu. Enfin, pour ceux qui se posent la question, sachez que le code réseau est en béton armé, directement tiré de celui déjà bien évolué de Quake 3. Je ne vais pas vous baratiner qu'on ne sent pas le lag avec un pauvre modem 56k, mais sur une bonne connexion genre câble ou ADSL, c'est parfaitement jouable, on se croirait presque en réseau local.

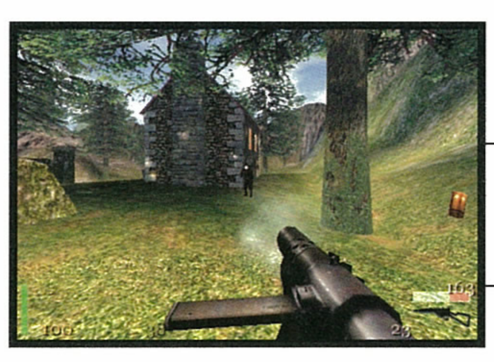
Joueurs sans amis, s'abstenir

Bon, vous vous en doutez après ces quelques pages de test, ma conclusion sera limpide. Si vous n'avez pas l'occasion de jouer en réseau, le jeu ne vaut clairement pas le coup. La campagne solo, même si elle est sympathique, ne justifiera jamais de débourser 50 euros pour six heures de jeu. Il faut plutôt la voir comme un petit bonus à côté de ce qui fait vraiment tout l'intérêt de RTCW, c'est-à-dire son excellente partie multijoueur. Pour l'amateur de fusillades online, ce titre est carrément incontournable, une vraie merveille de jeu par équipe que je rangerais dans mon All-Time-Top-Cinq-Of-MultiPlayer-Games-Que-Je-Vais-Y-Jouer-Douze-Heures-Par-Nuit, juste entre Counter-Strike et Tribes 2.

Ackboo

Le jeu en réseau par équipes est un des meilleurs qui soit.





Dans ce niveau champêtre, tout doit se faire discrètement, sans laisser le temps aux Allemands de déclencher la moindre alarme.

Un peu de technique

Return to Castle Wolfenstein utilise le moteur de Quake 3, ça devrait déjà vous donner une idée de la configuration minimale pour ce jeu. Disons qu'avec un PIII 500 et une bonne carte graphique, genre TNT2 au minimum, ça commence à tourner correctement. Mais attention, RTCW est tout de même un peu plus gourmand que Quake 3. Les niveaux notamment sont beaucoup plus grands, avec une bonne profondeur de vue qui pourra faire ramer les machines un peu faiblardes. Avec 128 Mo, ça tourne sans problème, mais évitez de mettre le niveau de détail des textures à fond, ça semble créer par mal d'accès disque durant le jeu, et les temps de chargement deviennent longuets (tout rentre dans l'ordre avec 256 Mo).

En ce qui concerne la bande sonore, rien que du tout bon. La musique est bien dans le ton, les bruitages sont parfaits, on va juste regretter le doublage assez moyen de la version française, un peu morne et sans conviction par rapport à la version originale.

Pour finir, signalons que le jeu tourne aussi bien sous windows 98, que XP ou 2000.

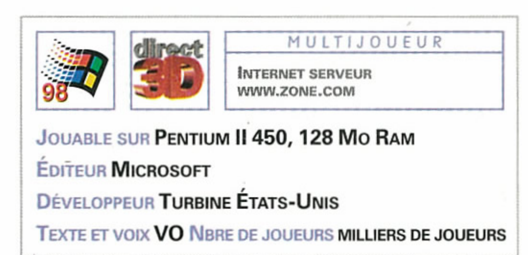
En Deux Mots

BIEN QUE LA CAMPAGNE SOLO SOIT SYMPATHIQUE, ELLE EST BEAUCOUP (BEAUCOUP BEAUCOUP) TROP COURTE. MAIS RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN SE RATTRAPE AVEC UN MODE MULTIJOUEUR FANTASTIQUE, ENTIÈREMENT BASÉ SUR LE JEU PAR ÉQUIPE, CE QUI DONNE DES PARTIES EN RÉSEAU D'ANTHOLOGIE. POUR CEUX QUI JOUENT SOUVENT SUR INTERNET OU EN LAN, C'EST SÛREMENT LE MEILLEUR INVESTISSEMENT DE CE DÉBUT D'ANNÉE.

- \+ Un mode multijoueur génial, qui justifie à lui seul l'achat du jeu
- \+ Une réalisation sans faille, que ce soit pour la 3D, les animations, la bande sonore...
- \+ Des armes jouissives, aussi bien en solo qu'en multijoueur
- − Une campagne solo honnête mais vraiment trop courte
- − Une I.A. ennemie dans la petite moyenne

TECHN	DESIGN	SOLO < INTÉRÊT	INTÉRÊT > MULTIJOUEURS
91	89	79	91





JOUABLE SUR **PENTIUM II 450, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **MICROSOFT**
DÉVELOPPEUR **TURBINE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **MILLIERS DE JOUEURS**



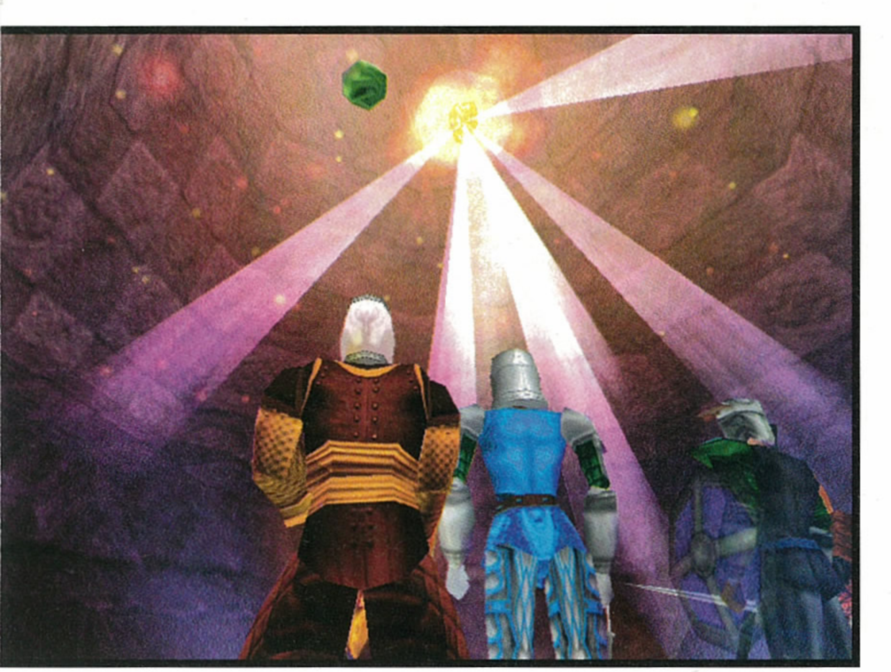
Après plusieurs mois d'attente, la première extension pour Asheron's Call : Dark Majesty est sortie en temps et en heure. Que Microsoft soit pendu par les pieds et lapidé à coups de figues molles pour ne pas avoir distribué cette extension sous nos latitudes. Alors que Ricains et Canadiens commençaient à batifoler dans les nouveaux territoires de Dark Majesty, les joueurs européens ont dû remuer ciel et terre pour acquérir le Saint Graal. Reportez-vous à l'encadré « Comment se procurer Dark Majesty ? » pour voir la marche à suivre. Dark Majesty est un franc succès. Une grande partie des abonnés d'AC a déjà franchi le pas. Il faut dire qu'avec cette extension, Turbine a caressé ses fans dans le sens du poil. DM réintroduit des quêtes et monstres longtemps réclamés par les joueurs. Mieux, les développeurs d'Asheron's Call ont pris en compte la concurrence plutôt fournie dans le monde des MMORPG. Turbine a su s'inspirer d'Anarchy Online et Dark Age of Camelot pour faire évoluer son système de fellowship (équipe) et de points d'expérience (XP). Aujourd'hui, Asheron's Call est sans contexte le MMORPG le plus abouti du marché.

Les MMORPG, c'est comme le bon vin, ça se bonifie en vieillissant. La sortie de Dark Majesty consacre deux années d'existence d'Asheron's Call, le jeu de rôle massivement multijoueur de Turbine/Microsoft. Deux années de bonheur pour la communauté des joueurs, vu le succès de cette extension.

MEGASTAR joystick

Asheron's Call
Dark Majesty

JEU DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom



Un contenu dynamique

Depuis deux ans, le monde d'Asheron's Call est en évolution permanente. C'est le gros atout de ce jeu. Le jour du patch mensuel, « patch day » comme on l'appelle, est toujours une grande fête. Les joueurs battent la campagne de Dereth pour espérer être les premiers à découvrir, qui un nouveau trophée sur un monstre, qui une nouvelle quête prestigieuse. Avec Dark Majesty, on a assisté au même engouement. À une plus grande échelle encore, vu que les nouveaux territoires introduits étaient plutôt riches en contenu. Dark Majesty apporte aussi une fonctionnalité longtemps attendue : la possibilité pour les joueurs d'acquérir des maisons.
Le monde de Dereth était déjà gigantesque (la superficie de la Guadeloupe). Notre extension introduit une nouvelle île baptisée Marae Lassel. Située au nord des Direlands, cette Terra Incognita n'est pas spécialement vaste en termes de superficie. Mais elle est littéralement truffée de nouveaux donjons et de nouveaux challenges pour les aventuriers de tous niveaux. L'accès à Marae Lassel se fait par le continent en empruntant des téléporteurs spéciaux. Il n'y a pas de Lifestone (Pierres de Vie, où réapparaissent les aventuriers malchanceux après une mort) sur Marae Lassel. Les magiciens ne peuvent pas non plus ouvrir des portails pour se rendre directement sur la nouvelle île. Eh oui, l'accès à ce pays de Cocagne est soigneusement contrôlé. Membres du club uniquement. Enfin, rassurez-vous, ce n'est pas une galère. Courir de la ville la plus proche, Rithwic, pour récupérer un corps sur l'île n'est que l'affaire de quelques minutes.



Réunion d'allégeance aux chutes de Nanto.



Terres australes

Marae Lassel est presque un Dereth en miniature. On trouve concentrés, sur une superficie réduite, monstres et donjons de difficulté très variable. Que vous contrôliez un personnage de haut niveau ou un jeune aventurier en culottes courtes, il y a là-bas des challenges adaptés à votre niveau. De quoi nous tenir en haleine un bon moment. À l'image de Dereth et de ses paysages variés, Marae Lassel est dotée d'une géographie, d'une flore et d'une faune unique. Si on devait comparer Dereth à la planète Terre, Marae Lassel serait l'Australie. On y trouve des nouvelles essences d'arbres (eucalyptus ?), un fleuve qui sépare l'île en deux, un delta marécageux, un haut plateau et un littoral de plus en plus malfamé au fur et à mesure que l'on progresse vers le nord. Les nouvelles bestioles qui peuplent ces terres sont tout aussi exotiques. Des espèces d'autruches, les Siraluun, des carnassiers qui chassent en meute, les Carenzi, et un peuple humanoïde cousin des Tumeroks du continent, les Auns, qui se trouvent au centre des quêtes principales de Dark Majesty. Et puis surtout, Marae Lassel marque le retour en force d'une des espèces mythiques de monstres d'AC, les Olthois. Ces créatures mi-cafards géants mi-aliens hantent déjà certains des donjons les plus populaires de Dereth. Il y a plus d'un an les intrépides joueurs d'AC avaient poursuivis l'engeance insectoïde jusque dans leur nid, l'antre de la Reine des Olthois. Et ils ne s'étaient pas privés pour la tailler en pièces. Avec le lancement de Dark Majesty, la rumeur a couru que la Reine des Olthois était de retour. Effectivement, la quête ultime de DM mène les chasseurs suffisamment courageux dans le Nid royal pour une explication mouvementée avec une bestiole tout droit sortie d'un tableau de H.R. Giger (le créateur des monstres d'Alien). Pour vous donner une idée, cette quête est réservée aux personnages ayant atteint un niveau certain (70+).



Asheron's Call est sans contexte le MMORPG le plus abouti du marché





Chasse au Virindi Grand Inquisitor sur Obsidian Plains.

Comment se procurer Dark Majesty ?

Comme nous l'annoncions dans la rubrique Réseau du mois dernier, Dark Majesty ne sera pas officiellement distribué en France. Bouh ! honte à Microsoft. Dark Majesty comprend le jeu complet et un mois d'abonnement gratuit.

- Si vous n'avez pas encore AC, il vous faudra commander la boîte de Dark Majesty sur un site Internet en Angleterre, au Canada ou aux États-Unis.

- Si vous avez déjà AC, il est possible de commander directement le numéro de clef à cette adresse (valable jusqu'au 18 janvier 2002) : www.microsoft.com/games/acdm/intl_coupon.asp

Dans ce cas, vous payez le même prix, mais vous n'aurez pas la boîte de jeu.







Les maisons sont proposées dans plusieurs styles architecturaux.

Decal 2 et les plugins pour AC

- Nous vous avions déjà parlé de Decal dans la rubrique Réseau. Cette extension non officielle permet de faire tourner dans AC tout plein d'utilitaires bien pratiques, appelés plugins. Decal en est maintenant à la version 2. Parmi les plugins incontournables, on peut mentionner Nerfus Buffus (pour automatiser les « buffs » des mages) ou bien 6th Sense (radar évolué) et Arcane Knowledge (pour apprendre les sorts). Il y en a des dizaines d'autres, tout aussi intéressants.
- Pour ceux qui ont deux comptes AC, il est possible de se connecter simultanément sur les deux comptes à partir d'UN SEUL PC. Les programmes en question s'appellent Dual Log et ACDualClient.

Dernière version de Decal :
http://prdownloads.sourceforge.net/decaldev/Decal2-RC2.msi

Plugins et utilitaires pour AC :
http://hometown.aol.com/Empath1999/index.htm
http://decaldev.sourceforge.net/plugins/
http://onlinegamegimp.com/





Satisfaction de la quête réussie. Ici retour de Shendolain.

La révolution dans l'XP

Avec Dark Majesty, Turbine a montré qu'ils étaient très attentifs à ce que faisaient leurs petits concurrents. D'Anarchy Online et de Dark Age of Camelot ils ont su retenir deux bonnes idées et les incorporer dans leur extension, pour notre plus grand bonheur.
Ainsi le système de redistribution des points d'expérience en fellowship a été revu pour fonctionner comme dans Anarchy Online.
Le principe est le suivant : au lieu de diviser l'expérience par le nombre de personnes dans une équipe, le jeu génère davantage de points d'expérience lorsque l'on joue en team. Un petit exemple, pour bien comprendre. Auparavant, deux joueurs en équipe gagnaient 50 % de l'expérience chacun. Maintenant, ces mêmes deux joueurs récupèrent 75 % chacun. Le gain est encore plus intéressant dans une grosse équipe regroupant sept ou huit membres. On ne répétera jamais assez que le plaisir de jeu dans un MMORPG est décuplé quand on joue à plusieurs (genre à dix ? ndrc), en collaboration, en exploitant les points forts de chacun des membres. Comme dit l'adage : l'union fait la force. Mais comme Asheron's Call permet aussi le jeu en solo (ce qui est un atout face à certains MMORPG concurrents dans lesquels il est moins évident de jouer en solitaire), il était bon de le rappeler. Et, pour le coup, Turbine tape direct sous la ceinture en motivant ses troupes avec de la bonne XP sonnante et trébuchante. En plus, cette amélioration du système d'équipe est effective pour tous les joueurs d'Asheron's Call. Il n'est pas nécessaire d'avoir l'extension Dark Majesty pour en profiter, heureusement. Les répercussions sur le comportement de certains joueurs est très bénéfique. Plutôt que se chiper les monstres, les aventuriers de niveaux équivalents n'hésitent plus



à se regrouper au gré des rencontres dans les donjons. Des tonnes d'XP et de nouvelles amitiés se nouent dans une ambiance qui n'a jamais été aussi bonne. La seconde idée émane cette fois de Dark Age of Camelot. On reproche souvent aux MMORPG le système de progression basé sur les points d'expérience. Points d'expérience accumulés en massacrant des monstres de manière répétitive (mais c'est selon les gens, certains chassent en variant les plaisirs). Cette progression laborieuse favorise bien évidemment ceux qui jouent le plus souvent. On aurait bien aimé être récompensé en fonction de notre valeur plutôt qu'au kilo de bestiaux équarris. Avec DAOC, on a vu apparaître des tâches et quêtes procurant autant, voir plus de points d'expérience que la destruction en masse. C'est ce concept qui a été retenu pour les nouvelles quêtes de Dark Majesty. En explorant les donjons de Marae Lassel, les aventuriers téméraires peuvent récupérer des trophées particuliers. En remettant ces trophées à des personnages non-joueurs (NPC), ils se verront récompenser par un gros paquet de points d'expérience. Et comme les joueurs d'AC sont des malins, ils font ces quêtes en équipe pour multiplier l'XP grâce au nouveau système de fellowship. Inflation des points d'expérience dans Asheron's Call ? Oui, mais qui irait s'en plaindre ?



Instant émotion : Aerfalle Keep en slip.





Home, sweet home

À force de passer leur vie dans leur MMORPG favori, les joueurs d'AC ont souhaité pouvoir habiter dedans... C'était la fonctionnalité mise en avant dans Dark Majesty : la possibilité d'acquérir une maison. C'est chose faite. Et, contrairement à Ultima Online, Dereth n'a pas été défigurée par les promoteurs immobiliers. Il faut dire que les territoires sont suffisamment vastes pour accueillir des centaines de nouveaux bâtiments.
Les habitations sont de trois types. On trouve de modestes Cottages dotés de quelques pièces, des Villas plus bourgeoises et enfin, des Mansions, qui sont d'imposants châteaux de plusieurs étages destinés aux allégeances (guildes) regroupant des centaines de membres. Villas et Mansions sont en outre dotés de portails menant à des donjons privés. Bien pratique pour se réunir en toute intimité pour, par exemple, organiser des duels PK (combat joueurs contre joueurs).
Les propriétaires des habitations pourront décorer leur intérieur à leur goût. À cet effet, des crochets sont disposés un peu partout dans les maisons. On pourra y suspendre des trophées, témoignant des exploits et quêtes réussies par le propriétaire des lieux. Le trophée de la Reine des Olthois est d'ailleurs de grande classe : une énorme tête empaillée placée sur une planche avec une plaque en laiton dessous, dans la grande tradition des chasseurs de Rhinocéros en Papouasie équatoriale.
On trouve aussi maintenant, dans Dereth, des magasins de mobilier. On pourra se procurer des fauteuils, des tables, des canapés, des tableaux et autres bricoles pour égayer notre sweet home. Ainsi que des accessoires pour frimer devant les voisins. Comme une fontaine ou un charmant Drudge de jardin (qui est à AC ce que le nain de jardin est à la banlieue pavillonnaire).
L'accès au logement n'est pas chose facile. Turbine rajoute chaque mois de nouvelles habitations. Mais la demande est supérieure à l'offre et ça se bouscule au portillon. Il faut être motivé pour acquérir une maison. Il s'agit tout d'abord de payer un droit d'accès à la propriété. Puis ensuite, se fendre d'un loyer mensuel. Le loyer et le droit d'accès se composent d'argent virtuel (les pyreals) ce qui est relativement facile à obtenir. Mais aussi de trophées (qui changent à chaque patch) et des Writs qui peuvent être encore plus durs à réunir. Enfin, selon la taille de l'habitation, il y a des limitations de niveau. Il faudra être de niveau 20 pour un Cottage, de niveau 35 pour la Villa. Pour la Mansion, le propriétaire ne devra pas seulement être de niveau 50 mais aussi avoir le titre de monarque de rang 6 (sauf le mardi et les années bissextiles si vous êtes barbus, ndrc).
Le principal atout des maisons devait être une capacité de stockage accrue. En définitive, le nombre d'emplacements est assez limité pour l'instant, même si Turbine promet





Un graphisme qui tient encore la route : admirez les tatouages rituels de cet Aun.



Veni, Vidi, Vici : après avoir triomphé de la Reine des Olthois, on me décernera le titre de QueenSlayer.



d'augmenter la capacité dans un futur proche. On peut aussi s'interroger sur ce système de loyer. Est-ce que l'on a vraiment envie de payer un loyer dans un jeu où chacun prend plaisir à oublier les contingences de la vie réelle ?

La magie des rerolls

Tous les fans vous diront que l'une des caractéristiques les plus agréables d'AC est la liberté offerte au joueur dans la création et l'évolution de son personnage. Les templates, comme on les appelle, sont des profils de personnages types. Les templates à la mode se sont succédé au fur et à mesure de l'histoire de Dereth. Et les joueurs les plus accros vont jusqu'à recommencer des persos du début (faire un reroll comme on dit chez nous), histoire de profiter des améliorations de telle ou telle classe ou arme du jeu. Turbine a donc revu les modèles de persos proposés par défaut aux nouveaux joueurs, pour qu'ils reflètent les dernières avancées en la matière. C'était la moindre des choses.

Depuis sa sortie début 1999, le moteur graphique d'AC a à peine évolué. On peut le trouver moins aguicheur à l'œil qu'un Anarchy Online. Mais personnellement, j'apprécie les choix fait par Turbine. Les déplacements en extérieur se font en continu, sans système de zones et sans temps de chargement pénibles. On voit très loin sur l'horizon. Les paysages sont variés et on reconnaît souvent leurs homologues terriens. Montez sur le flanc d'une montagne pour admirer le panorama. Contemplez le mouvement des nuages. Asseyez-vous un instant pour goûter au spectacle d'un coucher de soleil et vous risquez bien de tomber vous aussi sous le charme… Si le moteur n'a pas fondamentalement évolué, Turbine ne s'est pas privé pour remettre au goût du jour le graphisme et les animations des monstres. Après les Lugians et les Othois, c'est au tour des Mosswarts d'avoir bénéficié de ce lifting très réussi. Alors forcément, avec un graphisme sans cesse revisité, on a moins de chance de se lasser.





Aerlinthe : les aventuriers se taillent un chemin dans Relic Town. Le monstre le plus dangereux : le lag !

Épilogue

La concurrence va avoir du pain sur la planche. Avec Dark Majesty, Turbine démontre qu'Asheron's Call a plus que des beaux restes. Peaufiné depuis plus de deux ans, le gameplay d'AC est au zénith : équilibre, myriades de quêtes, contenu dynamique, extensions développées par les joueurs (voir l'encadré sur Decal et les Plugins). Avant tout, la réussite d'un bon MMORPG repose sur la communauté des joueurs. Et ici on est gâté. Au moins quand on joue à un MMORPG on ne glande pas devant la télé, et on se fait plein d'amis dans le monde entier.

iansolo

En Deux Mots

DARK MAJESTY CONSACRE ASHERON'S CALL. VOILÀ UN MMORPG QUI A ATTEINT LA MATURITÉ. DE NOUVEAUX VENUS DÉBOULENT, MAIS ILS DEVRONT ENCORE FAIRE LEURS PREUVES.

- + Interface intuitive, prise en main rapide
- + Variété des templates
- + Monde dynamique qui change chaque mois
- + Densité de l'extension
- + Graphisme des monstres revisité
- – Jeu engouffrant, plus accrocheur que le crack



TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
90	90	95

Difintel - Micro

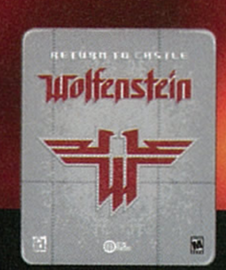
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

PETITS JOUEURS S'ABSTENIR !

PC CD-ROM

Motoracer 3





*Voir condition en magasin.

ACTION, ADRENALINE ET COMBATS CHEZ DIFINTEL

Des tonnes* de promotions, de réductions et de petits prix pendant tout le mois de janvier !

LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
04 Dignes	
06 Menton	04 93 28 26 55
07 Aubenas	04 75 93 50 82
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
14 Bayeux	02 31 51 00 99
15 St flour	04 71 43 56 56
15 Aurillac	04 71 43 56 56
22 Dinan	02 96 85 17 54
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernée	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alençon	02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fléche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Fontainebleau	02 33 49 47 11
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
84 Apt	
83 Toulon	04 94 91 17 91
85 Challans	02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
86 Châtellerault	05 49 21 47 35
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Reunion	02 62 96 75 38
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 Point à pitre	05 90 21 88 50
97 St Denis	02 62 94 40 80
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

- Briançon • Hyères • Juan les pins •





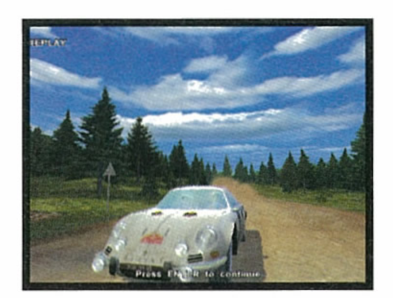
Mémoire, concentration et finesse sont les trois premières qualités à posséder pour jouer à Rally Trophy. Pour ce qui est de la quatrième et de la cinquième, nous les appellerons patience et humilité… Avons-nous là le GPL du rallye ?



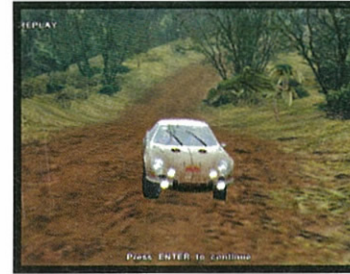
MULTIJOUEUR	
SERVEUR IP	5
RÉSEAU LOCAL	5

JOUABLE SUR **PIII 600, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **JOWOOD**
DÉVELOPPEUR **BUGBEAR ENTERTAINMENT FINLANDE**
TEXTE ET VOIX **VF**





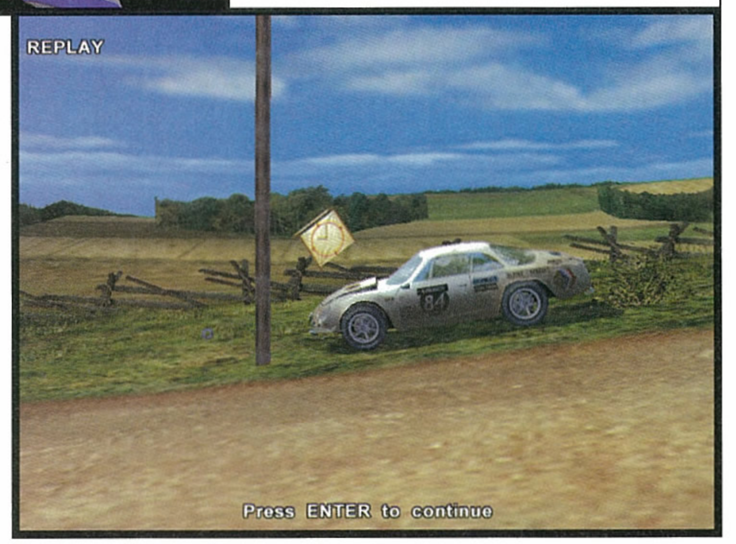




Rally **Trophy**

SIMULATION DE RALLYE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Oui, bon, je suis peut-être arrivé un peu vite sur la bosse…



Alors que les simulations de rallye commencent à s'entasser méticuleusement par paquets de douze dans mon bureau, voici enfin un soft qui ose jouer la différence avec les petits copains. Et quand on regarde ce que cela a donné avec Grand Prix Legends, toujours indétrônable dans le cœur des amoureux de simulation extrême, on ne peut que se réjouir du choix des Finlandais de Bugbear. Mais qu'avons-nous là exactement ? Eh bien outre le contexte historique, il n'y a rien de particulièrement nouveau à signaler sur le papier, puisque cette simulation rétro propose les classiques modes Rally, Arcade et Multijoueur. Les épreuves (fictives) sont au nombre de 42, réparties dans 5 pays (Russie, Kenya, Suisse, Finlande, Suède). Cela permet de retrouver tous les types de revêtements habituels : terre, sable, gravier, neige, bitume. Si le mode Rally propose entre 3 et 6 spéciales par pays, généralement longues de cinq à sept kilomètres chacune, le mode Arcade vous offre là l'opportunité d'affronter cinq concurrents sur un tracé fermé où seule la place à l'arrivée compte pour le championnat. Notez qu'il n'existe pas de différence de comportement des voitures entre ces deux modes ; seules les règles du jeu changent.





Les courses arcade où les autres concurrents n'hésitent pas à jouer à la poussette.



L'éblouissement du soleil est bien réalisé.

Les circuits

Les spéciales ont le bon goût de proposer des situations de pilotage suffisamment diverses pour ne pas s'endormir au volant, d'un pays à l'autre, mais on aurait cependant aimé un peu plus de créativité à l'intérieur de chaque catégorie. J'entends par là que les étapes sont jolies, de temps à autre piégeuses, mais qu'elles manquent toutefois de réelles difficultés (dévers, enchaînements difficiles, bosses, sauts…), pour ne pas dire de variété. Car au sein d'un même pays, les pistes se ressemblent beaucoup topographiquement et esthétiquement, ce qui est dommage en regard de la qualité intrinsèque affichée. Toujours dans le cadre des reproches, excepté pour la végétation plutôt fournie, il y a finalement assez peu de choses à se mettre sous l'œil. On aurait aimé des pistes plus riches en objets 3D, en bâtiments, en animations d'ambiance et en Zorglubs. Ici, on se contentera d'une vache qui traversera brusquement la piste devant vous, mais sans jamais avoir besoin de l'éviter. Bon, en un mot, les circuits sont jolis, plutôt ouverts et larges sur les côtés, mais ils auraient pu être plus « bariolés » et surtout plus « pensés » en termes de pilotage.

Les voitures

Commençons par la marque de fabrique des Rally Trophy, à savoir ses engins. En fait, il s'agit d'un véritable paradis pour collectionneur averti, puisque l'on retrouve en vrac de véritables antiquités : Saab 96 V4, Lancia Fulvia, Mini Cooper, Volvo Amazon, Alpine Renault, etc. Au total, ce sont douze voitures appartenant à la légende du rallye automobile qui se retrouvent très joliment modélisées pour l'occasion. J'ai personnellement un gros faible pour l'Alpine Renault, magnifique, sur laquelle pas un détail extérieur ne semble avoir été oublié : jantes, disques de freins, phares additionnels, décrochement des lignes si caractéristiques, textures fines, claires et nombreuses, que du bonheur je vous dis. Mais pas de panique, ce souci du détail se retrouve également chez les copines, et il suffit de regarder la peinture racing de la Mini Cooper pour tomber sous le charme. Les intérieurs sont modélisés de façon beaucoup plus sobre, mais cela a au moins le mérite de proposer une vue claire et jouable. De plus, les compteurs de vitesse et de régime moteur sont fonctionnels, ce qui est une bonne chose. Dans la même veine, les pilotes sont bien animés, réagissant aux soubresauts de la route, tournant le volant et passant les vitesses. Du point de vue comportemental, chaque voiture requiert un style de conduite propre, et une phase d'apprentissage est nécessaire à chaque fois que vous en changez. La différence entre chacune d'elles se fait ainsi clairement sentir, et on se rend rapidement compte que certaines de ces grand-mères sont de véritables tromblons roulants.





Comment ne pas craquer devant l'Alpine ? Hein, dites…

La réalisation

Suivant que l'on se place du point de vue de la performance pure ou de la qualité du rendu, la réalisation oscille entre le Pas mal et l'Excellent. Le Pas mal, c'est pour la gourmandise du moteur 3D, qui demande ainsi une bonne grosse config pour que Rally Trophy soit fluide et rapide. Pour vous donner une idée, le jeu n'est pas exempt de ralentissements sur un Athlon XP 1800+ avec une GeForce2 Ultra. Toutefois, remplacez le processeur par un PIII 700 et vous pourrez quand même vous amuser. En revanche, en dessous, je ne vous garantis rien. Mais si vous possédez une machine rapide, avec une GeForce3, là, c'est le bonheur. Vous pouvez pousser les détails et la profondeur d'affichage à fond sans angoisser pour l'avenir. Dans cette optique, la sensation de vitesse est très bonne, même en utilisant la vue interne, généralement tueuse de sensations. On appréciera dans la foulée la grande qualité des déformations de la voiture, car même s'il n'est pas possible de perdre de grosses pièces, on verra la tôle se voiler, s'enfoncer, vibrer, ou se soulever avec le vent. La texture des fissures du pare-brise est à ce titre très bien foutue, et pour peu qu'on ait le soleil dans les yeux, le photo-réalisme de la vue cockpit n'en est que plus bluffant. On restera par contre sur sa faim en ce qui concerne les traces de pneus sur le sol, quasi inexistantes, ainsi que sur la gourmandise



La Stratos est un véritable cauchemar à exploiter. Volant et pédales obligatoires.

La vue capot, un choix de gourmet pour les sensations. Remarquez le bouquetin qui traverse devant vous, à droite. Dommage, on ne peut jamais les écraser.



Un peu de technique

Rally Trophy est un jeu exigeant en termes de puissance, puisque même si la configuration minimum est un Intel/AMD à 300 MHz, 64 Mo, tablez plutôt sur un 600/700 MHz pour obtenir un frame rate correct. Pour les riches, un Athlon 1800XP+ avec une GeForce3 fera des merveilles, et c'est bien dans ce cas de figure que Rally Trophy sera définitivement le plus jouissif. Les bruitages des moteurs sont dans la bonne moyenne, chaque voiture possédant sa propre identité sonore. Les musiques sont très rock-rétro, mais n'appellent pas à un quelconque enthousiasme particulier. Enfin, un volant, ou au pire un joystick analogique, sera indispensable pour bien contrôler les voitures. Car dans le cas contraire, c'est-à-dire au clavier, l'injouable n'est pas loin…

en frame rate des effets de particules (poussière, neige, salissure sur les carrosseries). La météo n'est pas très bien gérée puisque les nuages sont fixes et que la pluie ne fait pas apparaître de flaques d'eau sur le sol (comme on le voyait dans Racing Championship 2000).

La simulation

Ahhhhh, on y arrive enfin, au vrai intérêt de Rally Trophy. Eh bien sachez le tout de suite, cette simulation est à deux niveaux. Elle est à la fois accessible au quidam qui se limitera à des voitures peu puissantes et au niveau de difficulté pour débutants (dans ce cas, le jeu est moyennement intéressant), et terriblement exigeante pour ceux qui veulent transpirer sur leur volant (et là, Rally Trophy a tout gagné). Pour reprendre l'exemple de l'Alpine Renault, attendez-vous à de longues heures de prise en main avant de contrôler la bête, à la fois surpuissante et peu encline à rester sur la route. Et je ne vous parle même pas de la Lancia Stratos, frisant l'inconduisible. Mais une fois que vous comprendrez comment réagit la voiture et comment anticiper ses réactions, vous prendrez un pied énorme comme dans Grand Prix Legends. Braquage, tranferts de masse, contre-braquages, mise en glisse… les similitudes de pilotage entre les deux jeux sont assez flagrantes, puisque la majorité du contrôle de la voiture passe par un subtil et perpétuel dosage de l'accélération. À ce titre, je ne saurai trop vous conseiller un volant feedback (le Momo de Logitech ou le Microsoft par exemple), car piloter au clavier à ce niveau d'exigence relève de la gageure. Mais attention, je le répète, en mode Expert, avec l'Alpine ou la Stratos (les plus vicieuses et excitantes du parc), vous allez en pleurer, c'est garanti sur facture. Pas une erreur ne vous sera pardonnée, ce qui vous oblige à effectuer des spéciales parfaites. Mais derrière cela, croyez-moi, quel pied ! Le seul point en retrait concerne le freinage qui est un peu du genre tout ou rien. Ainsi, mieux vaudra freiner la voiture en la faisant déraper et en jouant de la boîte de vitesses. Ah ! Dernière précision avant que l'on se quitte, faites-moi penser à abattre le copilote la prochaine fois que je le croise. Car non seulement il vous engueule et se fout de votre tronche quand vous n'êtes pas dans le rythme,



mais en plus il se révèle assez incompétent : il préfère vous prévenir qu'une vache traverse plutôt que de vous annoncer la prochaine épingle, quand il n'annonce carrément pas les virages deux mètres avant d'y rentrer. Et comme le pilotage demande une réelle anticipation des trajectoires, cela se termine généralement dans le premier platane venu.
Bref, mieux vaudra avoir une bonne mémoire que de se fier à ce boulet casqué. In fine, il n'en reste pas moins que Rally Trophy est une bonne simu, mais qui ne se révèle vraiment qu'à l'amoureux d'un certain élitisme. Pour Rally Trophy 2, on voudra le même, mais avec des circuits à la RC2000 siouplaît !

Fishbone

Les circuits manquent cruellement de bâtiments. Voici l'exception qui confirme la règle.





En Deux Mots

Rally Trophy est une simulation de rallye rétro attachante et exigeante comme on l'aime et pour ceux qui veulent la pousser dans ses derniers retranchements. C'est indiscutablement dans cette optique que le jeu se révèle jouissif (Ahhh, l'Alpine Renault…)

- + Le comportement physique, élitiste pour les caisses puissantes
- + La modélisation des voitures
- − Les circuits trop fades
- − Le copilote, ce gros boulet
- − Peu jouable au clavier







MEGASTAR joystick

(V 1.0.7.4)

F1 2001

SIMULATION DE FORMULE 1 POUR TOUS JOUEURS - PC CD-R



Que de péripéties, malentendus, déceptions, grincements de dents et regrets pour enfin arriver à ce test de F1 2001. Grâce à la magie d'un patch salvateur, cette simulation de Formule 1, pourtant décapitée dans nos colonnes deux mois plus tôt, trouve aujourd'hui la place qui est la sienne, à savoir celle d'un transat baignant en plein soleil. Qui l'eut cru ? Je ne vous le fais pas dire…

Pour ceux qui prennent la voiture en marche, il est bon de rappeler les tenants et les aboutissants de cette pénible et triste histoire. F1 2001 a déjà été testé par bibi (bibi, c'est moi) dans le numéro 131 de Joystick et a reçu à l'époque une fort mauvaise note. En fait, il s'agissait d'un test bref, justifié par le total fiasco technique de la simulation et ce, sur les quatre machines différentes utilisées pour l'occasion. Totalement injouable, moche et surtout d'une lenteur indescriptible, voilà ce qui résumait à l'époque les principaux atouts de la bête. On a vu mieux dans le genre « qualités », nous sommes d'accord. Mais quelques jours plus tard, malheureusement après la date de bouclage du magazine, nous avons appris que le jeu souffrait d'un énorme problème de compatibilité avec des drivers GeForce récents ; cette incompatibilité majeure expliquant la minable qualité de ce qui était affiché sur nos moniteurs. Notre déception fut d'autant plus grande que le jeu testé était celui vendu dans le commerce. Il ne s'agit pas ici d'une mince responsabilité que celle de l'éditeur dans ce pénible ratage qui, pour des raisons sûrement « valables » (on peut imaginer des obligations contractuelles l'obligeant à sortir le jeu avant une date précise, diverses pressions du marketing liées à l'approche des fêtes, ou encore la volonté d'être disponible avant la relève de la concurrence…), a délibérément distribué un soft incompatible avec la majorité du parc de machines. Ce n'est pas un fait méconnu que Nvidia et ses GeForce sont, jusqu'à nouvel ordre, les cartes préférées des gamers PC, et cela doit l'être encore moins par le service de Quality Assurance d'EA Sports (en charge d'éviter ce genre de problèmes de compatibilité, justement). Ce long préambule pour vous expliquer que, oui, je me suis fait piéger par cette histoire de drivers vidéo. Voici la raison pour laquelle F1 2001 n'a pas été noté à sa juste valeur il y a deux mois, et je le regrette amèrement. C'est pourquoi il me (nous) semblait injuste d'en rester là, d'autant plus que le patch tant attendu est désormais disponible. Nous avons donc décidé de re-tester F1 2001, cela afin que vous, lecteurs et amateurs de bonnes simulations, ne passiez pas à côté de ce qui s'avère être, tout compte fait, une des meilleures simulations de F1 sur PC. C'est ce qu'on appelle un retournement de situation magistral, on vous l'accorde. En espérant que cela serve de leçon à tout le monde… Voilà, maintenant que les choses sont claires et dédramatisées, tout le monde va pouvoir se détendre, et savourer tranquillement cet excellent titre.



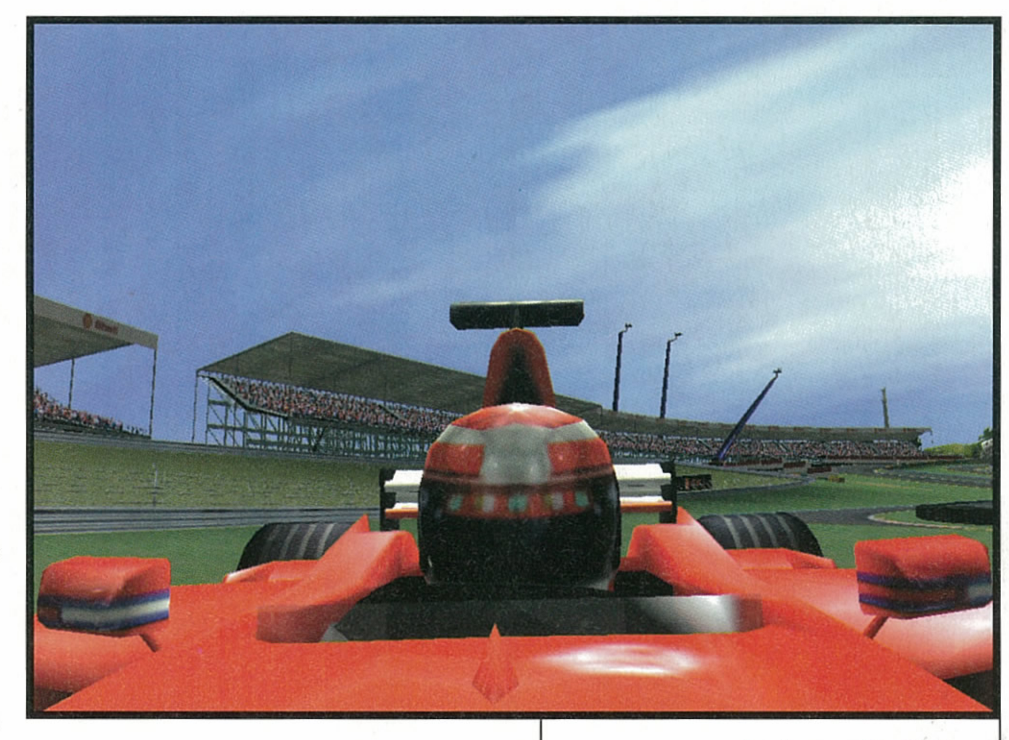


MULTIJOUEUR
RÉSEAU LOCAL 8

JOUABLE SUR **PIII 500, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **EA SPORTS**
DÉVELOPPEUR **IMAGE SPACE INCORPORATED**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 8**


NORTEL NETWORKS
COMPAQ
Allianz
1
MAGNETI MARELLI
FIAT





Souriez, vous êtes filmé...

F1 2001, la résurrection

« Et dire qu'il a fallu un mois pour que ma GeForce et moi, on goûte à ça… ». Voici la réflexion que je me fais alors que je m'engage aux environ de 300 km/h dans le raidillon de Spa, secoué comme un prunier dans la nacelle de survie de ma Ferrari. « Nom d'un chien, on peut dire ce qu'on veut, mais il faut vraiment avoir des balloches en titane pour faire ça en vrai… », rajoutais-je intérieurement avant de prendre la corde sur le vibreur de gauche, en haut de la colline et en aveugle total. Comme pour mettre à mal ma relative confiance en l'avenir, la voiture frémit de toutes parts en raison des vibrations engendrées par la piste bosselée. Je frise la perte d'adhérence à chaque instant, et j'ose à peine contrer les soubresauts de la bête. « Surtout ne pas relâcher l'accélération, surtout ne pas relâcher, nom d'un gnou, ou sinon, tu vas faire une cure de gravillons, mon Fish… ». Heureusement, la Ferrari est une voiture saine, et je finis par reprendre temporairement le contrôle de la situation. Car rien n'est gagné pour autant, puisqu'un certain David Coulthard me talonne le train comme un épagneul breton suivrait un faisan d'élevage. Un droit en dévers s'approche à une vitesse assez hallucinante, de même que mon repère de freinage, situé aux environs du panneau cent mètres. Je rétrograde rapidement en quatre, mais voilà que le suscité David se met en tête de me faire le freinage : je tourne la tête (à la Grand Prix Legends), et je vois alors le gueux se positionner à la hauteur de mes roues arrière pour me faire l'intérieur. Je décide de ne pas me laisser faire, relâche les freins et conserve ma trajectoire consistant à plonger à l'apex pour ressortir le plus vite possible du virage. Oui, je lui ferme la porte comme un salaud, mais hein, quand faut sauver sa couenne, le fair-play hein... Coulthard décide de ne pas insister face à mon indélicatesse et se rabat finalement à quelques centimètres de mon aileron arrière. Je me demande encore comment il ne m'a pas touché, car c'est passé vraiment très près. En revanche, mes projets égoïstes ont manifestement contrarié les siens, puisque ma manœuvre le gêne et l'oblige à sortir un peu large. Je jette un coup d'œil dans mon rétro pour voir ce qu'il en est, et le nuage de poussière que j'aperçois me confirme la faute de mon concurrent. Mais le chacal n'a pas dit son dernier mot, et le voilà qui revient sur moi comme un B-52. Mon Dieu, ce n'est pas une course, c'est la guerre !



Encore une victime du portable au volant.

Les traces de pneus restent d'une course à l'autre.

Tranche de vie

Sous la pression de mon agresseur, je rate mon point de freinage, bloque les roues, pars en tête-à-queue, et me dirige droit vers la barrière de pneus. Mon aileron avant ne résiste pas à l'impact, et je suis obligé de prévenir les stands que je vais rentrer plus tôt que prévu. Un témoin lumineux sur mon volant m'indique que l'ordre a été transmis et que l'équipe se tient prête à accueillir son maladroit de pilote. Il est bien pratique, ce volant, notez, puisqu'il me donne beaucoup d'informations sur la course et sur ma voiture : dégât, température et usure des pneus, drapeaux, temps au tour, écart entre les concurrents, gestion des arrêts au stand (essence à remettre, pneus à changer, réparations à effectuer, réglage de l'aileron avant – c'est con, on ne peut pas régler l'arrière…), etc... Bon, il est clair que les vrais volants ne possèdent pas ce genre d'écran LCD multifonction, mais cette entorse à la réalité n'est pas bien méchante. Au contraire, elle s'avère même bien pratique. Alors que je rentre prudemment vers le

paddock, un groupe de concurrents me doublent comme des morts de faim. Ils sont quatre à se suivre, et le dernier d'entre eux essaye de déboîter les trois autres à l'approche de la chicane des stands. Un peu optimiste, le gars, et d'ailleurs, ça ne loupe pas.
Des pneus se bloquent et fument, des carrosseries se touchent, des trajectoires se perdent et des ailerons volent. J'en connais un qui va se faire engueuler lorsqu'il va se faire remettre un nouveau nez...
Mais pour l'instant, c'est à moi de me refaire faire une beauté, et j'enclenche le limiteur de régime afin de ne pas me prendre une pénalité pour excès de vitesse dans les stands. Les mécanos m'attendent et commencent leur balai dès que je m'arrête au panneau stop. Surprise, la séquence montre les hommes changer les pneus, mais pas l'aileron, miraculeusement remplacé d'office. Curieuse, cette impasse, mais me voilà déjà prêt à repartir vers de nouveaux crashes. Surtout que mes pneus ne sont pas encore à température, et que la voiture glisse pas mal en courbe. Ah la vache, pilote, c'est trop bien !

Le bonheur, c'est simple comme une bonne simu

Bon, je vais arrêter de vous raconter mon trip, parce que sinon je ne vais jamais vous parler du jeu proprement dit. F1 2001 couvre, comme son nom l'indique, la saison 2001. Journaliste, un métier, une passion, l'information avant tout. À ce titre vous retrouverez des p'tits gars qui n'en veulent comme l'impressionnant Montoya qui ne sera pas le dernier à vous chercher des poux sur la piste. De même, j'ose à peine vous dire que vous retrouverez tous les circuits de la saison, tant cela tombe sous le sens.
Graphiquement parlant, ces derniers sont au top du genre, fournissant de nombreux détails à l'œil exigeant : grues, bâtiments, ponts, stands, grillages, végétations, publicités, le tout texturé aux petits oignons, comme il se doit. Pour tout vous avouer, bien que je persiste à penser que le graphisme de F1 Racing Championship reste plus réussi que celui de F1 2001 (principalement en termes de textures), je pense qu'à ce niveau de qualité, c'est surtout une histoire de subjectivité. Disons que le graphisme de F1 2001 est peut-être plus froid et un poil plus vide que son concurrent, mais à peine. Même en ce qui concerne la topographie des tracés, on retrouve pratiquement un niveau de qualité équivalent à celui de F1RC, ce qui n'est pas le moindre des compliments. Les bosses sont ainsi particulièrement bien modélisées, et surtout bien gérées, ce qui explique l'effet prunier dont je vous entretenais un peu plus haut. La modélisation des voitures est, là encore, une vraie réussite, et je commence à me demander ce que je vais bien pouvoir écrire pour ne pas me répéter à chaque nouveau test de F1. Les roues sont superbes, les lignes rondes et galbées, les petites antennes de communication présentes, les diverses formes de châssis, suspensions, ailerons et entrées d'air respectées, c'est vraiment du bon boulot.
On pourra simplement regretter l'opacité des casques, ou encore la non-modélisation des disques de frein et du moteur. Bah quoi, faut bien chipoter un peu quand même. En ce qui concerne les textures des voitures, on aurait pour le coup apprécié plus de finesse, car les gros plans sont propices à une forte pixellisation des logos et motifs. En revanche, à moyenne distance, l'effet photo-réaliste est impeccable.



Les ravitaillements, avec David Copperfield au remplacement des ailerons cassés. Vive la magie.

Un peu de technique

Même sur une machine aujourd'hui modeste, comme un PIII 500 MHz équipé d'une GeForce2, le frame rate de F1 2001 s'avère tout à fait satisfaisant, si tant est que vous suiviez les recommandations du programme pour le réglage des options graphiques. Pour les gros processeurs, genre Athlon 1800XP+ et consorts, pas d'états d'âme, mettez tout à fond et admirez le résultat, même si votre carte vidéo n'est pas de dernière génération. La résolution maximale est de 1600x1200, mais vous obtiendrez un rendu suffisamment fin et joli avec le 1024x768, en 32 bits. Les bruitages sont assurément les plus réussis du genre, car de nombreux bruits parasites accompagnent celui, strident, des moteurs. Les commentaires sont à l'image des commentateurs, insipides, et on sera bien inspiré de ne pas les activer. Rien à dire de spécial sur les musiques, passe-partout et passe nulle part. Fonctionne également avec Windows XP.

La réalisation, ce bas qui blessait

Depuis l'installation du patch, et donc depuis la disparition des bugs de compatibilité, on peut dire que la réalisation de F1 2001 est une référence. Pas trop gourmant sur des machines de puissance moyenne, genre 500 MHz avec une GeForce2, le framerate est tout à fait honorable, voire rapide, pour peu qu'on accepte de baisser quelques options graphiques. Mais si vous possédez un processeur véloce (au-dessus du giga), vous pourrez vous permettre de vous lâcher sur les préférences, sans arrière-pensées, même si votre carte 3D n'est pas la dernière Radeon-GeForce3 à la mode.
Une fois que vous aurez trouvé le bon compromis performance/détails (aidé en cela par une routine de test intégrée au soft), vous bénéficierez d'une impression de vitesse qui va en bluffer plus d'un.
En vue interne, harnaché comme un rôti de porc dans le cockpit, vous aurez vraiment la sensation de rouler constamment au-dessus de vos pompes. L'effet est encore plus flagrant lorsque la piste est étroite, et donc fort pourvue en référents visuels latéraux. Vous « plongez » plus dans les virages que vous n'y entrez,









Dommage que les textures des voitures ne soient pas plus fines, pour les gros plans.

et cela vous procure un grand frisson de plaisir lorsque vous commencez à faire tomber les chronos, repoussant imperceptiblement vos limites à chaque tour. On appelle ça le syndrome de la grosse gourmande, dans les milieux autorisés. À côté de cela, tout n'est pas rose au pays de monsieur F1 2001. On notera ainsi la présence de bugs bien bêtes, comme par exemple la pluie tombant à l'intérieur du tunnel de Monaco. Autre oubli, aucune salissure ni usure n'est décelable sur les pneus, même après une sortie de route ou un blocage des roues. On regrettera également l'absence des commissaires de pistes, les drapeaux n'étant signalés que par des témoins lumineux au volant. Et encore, seuls les drapeaux bleus sont fonctionnels puisque les drapeaux jaunes sont carrément les oubliés de la fête. Pas top non plus le coup des aides de pilotage qui ne sont prévues que pour la piste sèche, ce qui vous empêche tout simplement de les utiliser sous la pluie (trajectoires et points de freinage incorrects). On parlera également de l'impossibilité de sortir des stands avec la Prost sur Monza, pour peu que l'on ait activé le mode de conduite automatique dans le paddock (elle reste bloquée dans le mur). La gestion de la pluie n'est pas très enthousiasmante puisque la piste ne se tapisse pas de flaques comme dans GP3. Les gerbes d'eau dégagées par les roues sont trop modestes, et de ce fait, on ne voit pas une trajectoire sèche apparaître au fil des tours (au passage, il faudra qu'on m'explique ce que sont les pneus « moussons », situés après les pneus pluie dans la hiérarchie des gommards). Enfin, on regrettera l'absence d'une boîte de vitesses réaliste, autorisant le passage des rapports ascendants en automatique, et les rétrogradages en manuel. Comme vous le voyez, certains reproches sont de l'ordre des bugs, d'autres des lacunes, et on espère qu'un nouveau patch viendra très vite mettre de l'ordre dans tout cela.

Enfin une I.A. digne de ce nom

On le sait, la réussite de F1 Racing Championship a été entachée par une Intelligence Artificielle des pilotes adverses très décevante. D'autant plus que le patch censé corriger le problème n'est jamais sorti. Et c'est bien sur ce point que F1 2001 fait la différence avec le reste de la production, car on ne pourra qu'apprécier la subtilité et la finesse du comportement des autres pilotes, à de rares exceptions près. Mais pour que cela se vérifie chez vous, il ne faudra pas oublier de régler la barre d'agressivité des concurrents sur 100 %, car elle est fixée à 50 % au premier lancement du jeu. Dans cette configuration, vous assisterez à de fantastiques passes d'armes dignes d'être sauvegardées sur votre disque dur. Ainsi, les pilotes sont à la fois agressifs et responsables : s'ils s'engagent dans un espace qui n'est manifestement pas assez grand pour tout le monde, ils préféreront passer dans l'herbe ou bien freiner, quitte à perdre le contrôle de la voiture par la suite. Il n'est ainsi pas rare de voir une voiture partir en tête-à-queue devant vous alors qu'elle a trop mordu sur les vibreurs quelques instants plus tôt pour vous doubler ou vous éviter. Autre preuve de leur « intelligence », le fait que vous soyez au ralenti sur un côté de la piste ne signifie pas qu'ils vont freiner comme des malades derrière vous, alors qu'il y a toute la place de passer à côté. Inversement, si vous bouchonnez en vous vautrant en plein milieu de la trajectoire, comptez sur eux pour prendre des initiatives et emprunter un chemin de traverse sans rester connement scotché. En revanche, si ça ne passe pas, ils ne joueront « pas trop » les bourrins, et attendront que la situation se dégage avant de repartir. Voilà enfin une simulation qui permet de jouer en solo sans avoir peur de se faire sortir à chaque virage. Au passage, détail amusant, certaines voitures sont susceptibles de caler sur la grille de départ, ce qui ajoute au suspense et à la tension de ces moments souvent propices aux accidents. Pour ce qui est des points noirs dont je vous parlais en début de paragraphe, on parlera de la gestion de la sortie des stands, très bête : les voitures rejoignent leur trajectoire sans vérifier que vous arriviez ou non, ce qui provoque à l'occasion d'insupportables accrochages. Autre faiblesse, sur des pistes trop étroites comme Monaco, les voitures hésiteront à dépasser un concurrent au ralenti (en raison d'une avarie). Lui-même ne semble pas se soucier de gêner tous ses poursuivants, provoquant de gros bouchons. Les drapeaux bleus ne semblent pas gérés pour les voitures contrôlées pas l'I.A., et sont donc injustement réservé au joueur. Grosse bourde également en ce qui concerne les départs sous la pluie, puisque tous les concurrents (sauf vous) partent systématiquement en pneus secs. Du coup, tout le monde s'arrête au premier tour pour changer ses pneus, ce qui pour le coup est d'une rare niaiserie. Mais ne vous y trompez pas, soyez convaincu que l'I.A. de F1 2001 est globalement bien au-dessus de la moyenne.





Monaco, la ville où il pleut sous les tunnels.





Epilogue, le gameplay

On a vu que les courses sont intéressantes grâce à une bonne I.A., mais il n'en reste p as moins que le cœur d'une simulation, c'est le réalisme de son pilotage. Étant habitué au comportement des voitures de F1RC, il m'a fallu du temps avant de réellement « sentir » celles de F1 2001. En revanche, une fois que le cap a été passé, les repères trouvés et les habitudes prises, j'avoue avoir pris un grand pied à contrôler ces machines. J'ai particulièrement apprécié cette sensation de vibration perpétuelle qui ne vous donne pas l'impression de flotter tranquillement sur une piste lisse comme cela se voit généralement chez la concurrence. Ici, ça bouge presque tout le temps, ça sautille, ça vibre, même en ligne droite. Le passage sur les vibreurs est dans la même veine à savoir, un vrai régal, car la perte d'adhérence liée à ces pratiques de chacals est remarquablement gérée : vous pouvez le faire mais vous avez intérêt à bien connaître votre monture pour ne pas vous laisser embarquer par la suite. Comme je vous le répète à chaque fois, je ne saurais trop vous conseiller l'utilisation d'un volant, feedback si possible, car c'est le seul moyen que vous aurez pour acquérir un bon niveau de pilotage. Au clavier, c'est jouable, mais il est impossible de doser précisément le freinage, l'accélération et l'angle des roues. Au volant donc, et après une indispensable période de familiarisation, vous maîtriserez avec bonheur les subtils contre-braquages, les freinages osés, les remises de gaz en sortie de chicane et autres les transferts de masse. En un mot, le feeling des voitures est excellent pour peu que l'on prenne la peine de s'y habituer. Maintenant, le fait est que ni vous ni moi ne sommes des pilotes de Formule 1, il est donc difficile de savoir à quel point le modèle physique est réaliste. Ce qui est sûr par contre, c'est qu'il est particulièrement clément lorsque vous mettez vos roues hors de la piste, le tête-à-queue n'étant pas de rigueur du moment que deux roues sont encore sur le bitume (même en pleine accélération). Mais c'est bien la seule chose que l'on puisse vraiment reprocher au moteur physique.

Permis de tuer

Pour apprendre à piloter, une école est à votre disposition pour vous faire passer différentes épreuves. Si vous décrochez les coupes en or pour chaque examen, vous pourrez faire des tours de piste avec la pace car ou l'ambulance. Dommage à ce propos que les softs de simu' ne disposent toujours ni d'un tour de formation, ni de la pace car en cas d'accident grave. On terminera ce test par les réglages de la voiture, complets, mais où la télémétrie est malheureusement absente et l'ergonomie peu convaincante. Pour les néophytes, un menu de réglage simplifié permet toutefois de régler rapidement sa voiture en ne modifiant que quelques paramètres de base (rapide/moins rapide, etc.).

In fine, F1 2001 est donc une excellente simulation, avec ses points forts mais également ses faiblesses. Maintenant, quant à savoir laquelle est la meilleure entre F1RC et F1 2001, eh bien tout dépend de ce que vous recherchez : les deux sont réalistes en termes de pilotage, mais F1RC est plus beau, alors que F1 2001 est plus efficace au quotidien (notamment grâce à son I.A. et à sa communauté de joueurs très prolifique en add-on divers). C'est pourquoi les puristes se laisseront certainement séduire par le nouveau venu, alors que le grand public préférera sans doute rester fidèle à F1RC, plus confortable. À noter que si F1 2001 a aujourd'hui une note inférieure à F1RC, c'est parce qu'il sort un an plus tard et qu'il ne crée pas la surprise technique et graphique de F1RC en son temps. Si ce dernier devait être retesté aujourd'hui, il est probable qu'il ne serait pas aussi bien loti qu'à l'époque, notamment en raison de son I.A.. Eh bien voilà, ainsi se termine l'histoire du vilain petit test bref qui s'est transformé en beau test de six pages. Comme quoi les miracles existent, finalement…

Fishbone



Le mythique raidillon de Spa à l'horizon, réservé aux ceux-ce-qui-n'en-n'ont.





En Deux Mots

DANS SA VERSION PATCHÉE, **F1 2001** SE RÉVÈLE UNE VRAIE RÉUSSITE EN MATIÈRE DE SIMULATION DE FORMULE 1. ON APPRÉCIERA TOUT PARTICULIÈREMENT LA FINESSE DU PILOTAGE ET L'I.A. DES PILOTES ADVERSES, QUI PERMET DE S'ENGAGER SANS TROP D'ANGOISSE DANS UN CHAMPIONNAT COMPLET. LES IMPERFECTIONS NE SONT CERTES PAS ABSENTES, MAIS GLOBALEMENT, C'EST DU TOUT BON.

- \+ Le modèle physique
- \+ La sensation de vitesse
- \+ La modélisation dans son ensemble
- \+ L'I.A., agressive et subtile
- − Divers bugs et lacunes de gameplay
- − La gestion de la météo
- − Pas de télémétrie
- − Ralentis pas pratiques, et mode spectateur inexistant



88 TECHN | 88 DESIGN | 89 INTÉRÊT







The Settlers fait des émules. Après des suites et moult extensions, le titre phare de Blue Byte a fini par créer un nouveau genre dont The Nations est la dernière émanation en date.

The Nations

SIM POUR JOUEURS NON VIOLENTS - PC CD-ROM


Une bien grande mégalopole, une bien grande prise de tête annoncée.



Si vous aimez les petits jeux de gestion mignons, si vous préférez la méditation transcendantale et le thé au chanvre à l'hémoglobine d'un FPS, alors pas de doute, The Nations est fait pour vous.

The Nations combine la gestion de ressources et le souci maniaque du détail que l'on trouvait dans The Settlers. Il y ajoute en plus la notion de bien-être de la population, comme dans The Sims. Vous prenez le contrôle d'une tribu, parmi trois choix possibles : les Pimmons, les Amazones ou les Sakijis.

Les Pimmons sont des sortes de Hobbit aliens. Ils sont gras, paresseux et incroyablement lourds... et puis ils sont tout bleus, comme des schtroumpfs. De leur côté, les Sakijis ont l'apparence d'insectes géants, avec de grosses mandibules. Limite piercés. Enfin, les Amazones forment une société parfaite de Vénus et d'Adonis bien bronzés qui se baladent en slibard. C'est aussi la seule des trois civilisations basée sur le matriarcat.




Ah là là, les Amazones et l'animation, quand elles remontent leur bikini...

Tout nus et tout bronzés

À chaque tribu correspond une campagne d'une dizaine de missions. Avant de plonger dans le vif du sujet, on est mené par la main dans un tutorial qui explique les tenants et les aboutissants du jeu. Plutôt didactique, sauf que le nombre de symboles et d'icônes est de nature à coller une migraine à un égyptologue diplômé. Pour quelqu'un qui n'est pas familier avec les softs à la Settlers, ce n'est guère étonnant. Quoi qu'il en soit, le principe de la simulation est simple : il vous faut développer les volets civils et économiques de votre ville. Et c'est là que ça se complique. Pour que prospère votre population, certaines recettes feront succès : encourager la recherche scientifique, avoir un maximum de travail pour tous vos administrés, entretenir des relations correctes avec vos voisins, mettre un toit sur la tête de chaque habitant et suffisamment de soupe dans leur assiette, offrir quelques options médicales pour les malades éventuels, contrôler la vie sauvage animale pour que les citadins ne soient pas attaqués par les fauves, tout en gardant suffisamment de gibier pour contenter le lobby des chasseurs qui a trouvé le moyen de s'incruster dans ce jeu vidéo et dans cette phrase à rallonge... Alors que vous vous activez des deux mains à la souris, avec vos pieds encore libres, vous aurez encore à gérer quelques autres paramètres bien importants aussi. Il faudra s'assurer qu'il n'y a pas une trop grande distance entre le domicile de vos petits lutins et leur lieu de travail, qu'ils passent de bonnes nuits de sommeil réparateur de dix heures, qu'ils ont tout le matériel nécessaire pour vaquer à leurs occupations, et pourquoi pas, leur payer une tournée de cervoise au bar du coin.

Vous commencez à flipper, hein ? Sachez en outre que vous ne contrôlez pas directement les habitants. On n'est pas dans un jeu de stratégie temps réel. Suffit pas de sélectionner cinq paysans et de les envoyer couper du bois en cliquant sur un arbre. Vous agissez de

manière détournée en développant notamment les constructions. Et c'est reparti : il faudra s'assurer que les enfants reçoivent une formation dans les écoles, entretenir de bonnes relations avec les dieux locaux, commercer avec les autres nations pour vous procurer les denrées que vous ne pouvez produire, recruter des scientifiques et des chevaliers, construire des routes, des temples, des ports, des mines, des huttes de rebouteux, des tours, des laboratoires, des puits, des temples, des distilleries, des boucheries Sanzot, des boulangeries, des fabriques de bougies, des forteresses, des entrepôts, des carrières de pierres, des forgerons, des charpentiers, des tavernes, des remparts, des marchés, un commissariat, quelques maisonnettes et un milliard d'autres trucs, aussi.

Rassurez-vous, on ne plonge pas direct dans cet imbroglio. Les choses démarrent en douceur avec quelques maisons, une école et une taverne. Plus vous développerez la recherche, plus vous aurez accès à des bâtiments et des métiers différents. Mais aussi : plus vos habitants se prélasseront dans le luxe et plus il sera difficile de les contenter. Ainsi, très rapidement, ces insatiables réclameront du savon et des pâtisseries. Si vous ne mettez pas ces biens à leur disposition, ils commenceront par faire la gueule avant de carrément quitter la ville ou de sombrer dans le grand banditisme et le trafic d'organes.



Mignon tout plein

Si vous recherchez des combats épiques, passez votre chemin, The Nations se concentrant plus sur la construction que sur la destruction. De temps à autre, vous vous retrouverez dans quelques échauffourées. Mais votre acte de barbarie le plus significatif consistera plutôt à offrir 7 unités de bois au lieu de 8 contre 20 unités de fruit. Sacré rebelle que vous faites !

JoWood Vienna, les développeurs de The Nations, ont fait un chouette boulot pour ce qui est de la réalisation graphique. Notre terrain de jeu est représenté en vue isométrique, en 2D donc. Avec la molette de la souris, on pourra effectuer un zoom arrière puissant et confortable. En zoomant en avant, on pourra en outre apprécier l'effet d'antialiasing très convaincant. Même de près, le graphisme reste détaillé, sans d'horribles effets d'escaliers. Les animations des petits personnages sont bien sympatoches également. Et l'ensemble fourmille de petits détails amusants. Par exemple, prenons le cas de Pim le mineur. Il se lève tous les jours à 8 heures du mat' et part bosser. À 11 h 30, il prend sa pause-déjeuner. Si vous cliquez sur lui, un panneau apparaît et vous renseigne sur son emploi du temps. Vous saurez s'il a passé une bonne nuit ou non. Vous pourrez même ouvrir une vue caméra pour le suivre dans ses pérégrinations toute la journée, alors que vous êtes occupé à surveiller un autre coin. Vous l'avez bien compris, The Nations est parfaitement non guerrier dans son approche et devrait contenter un large public, femmes et objecteurs de conscience inclus. À ce sujet, on pouvait craindre un aspect sexiste du jeu. Ainsi, la distinction de genre est faite dans votre population. Et les femmes se voient confier les boulots domestiques (comme faire les courses au marché, prier au temple ou ramasser des baies), alors que les bonshommes bien poilus iront chasser ou couper du bois. Pour éviter de se faire atomiser par l'internationale féministe, les développeurs ont rusé en inversant les rôles quand on joue les Amazones.

ian solo

Un peu de technique

Contrairement à ce qu'on nous sert dans certains jeux de gestion, The Nations supporte tout plein de résolutions graphiques du 800x600 au 1600x1200. Sur un PIII 500 avec une TNT2 et 128 Mo de RAM, The Nations était bien fluide en 1152x864, même avec le zoom arrière au maximum.

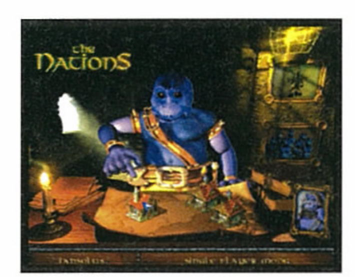
Côté musique, on est également surpris de ne pas sombrer dans le bontempi-midi files propre au genre. On a droit à des compositions originales plutôt réussies, ambiance musique électro et ambient. Le raver qui ira s'écrouler devant une partie de The Nations en retour d'after sera pas désespéré. Chouette.



Un zoom bien réalisé.



La campagne des Pimmons.



En Deux Mots

Dans la lignée de The Settlers et The Sims, The Nations s'adresse à un public qui préfère construire que détruire. Doté d'un graphisme mignon et d'une réalisation humoristique, The Nations est un brin répétitif à la longue, comme la plupart des titres du genre. Moins complexe mais aussi moins profond que la série des César et Pharaon d'Impression.

- + Humour
- + Non guerrier
- + Graphisme mignon et coloré
- + Zoom antialiasé
- – Répétitif
- – Peu de stratégie




70 TECHN | 80 DESIGN | 76 INTÉRÊT





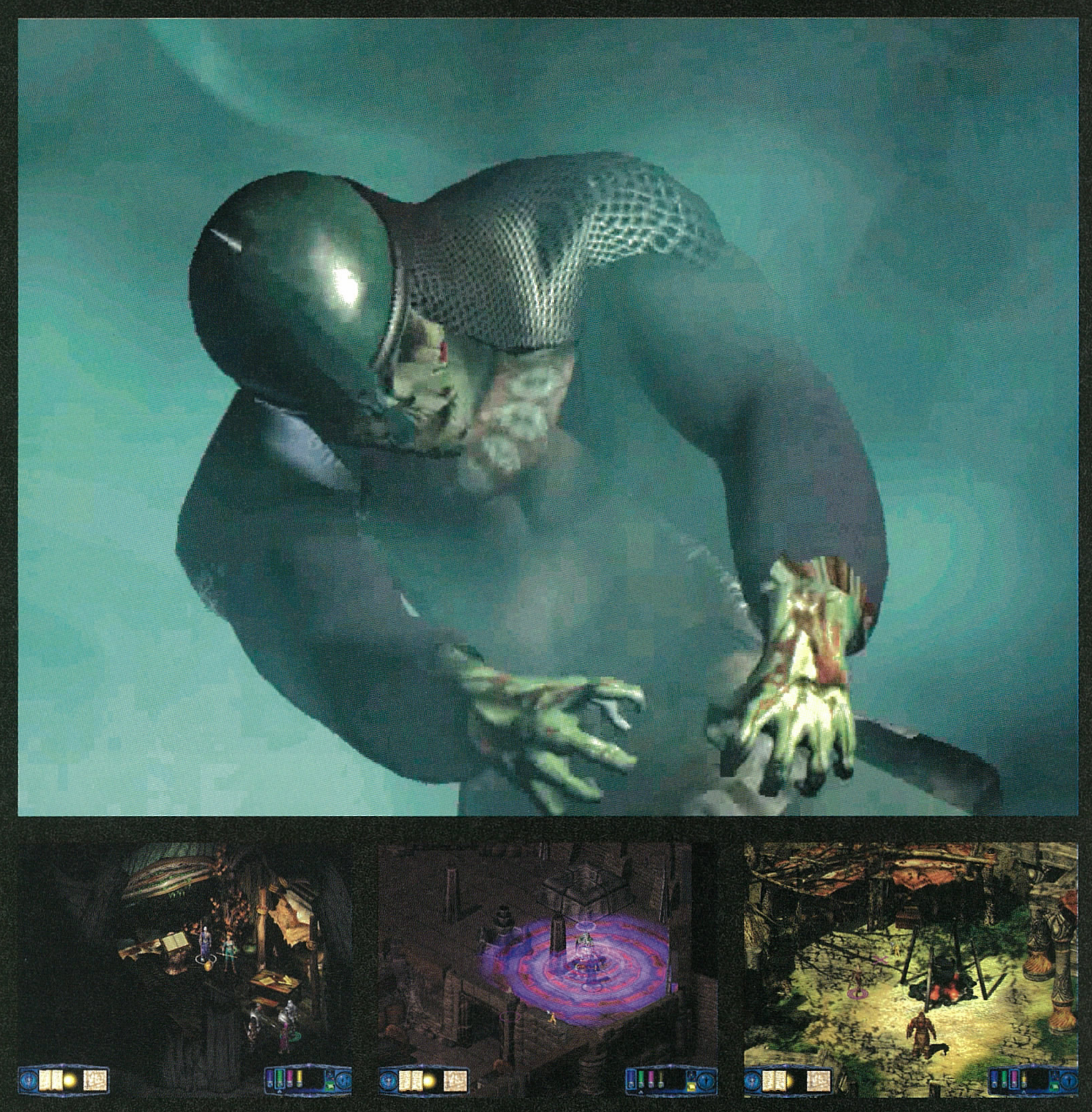

MULTIJOUEUR	
Réseau Local	6
Internet serveur	6
Internet IP	6

Jouable sur PIII 600, 128 Mo Ram
Éditeur Ubi Soft
Développeur Stormfront Studios États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 6

Quelques jours à peine pour tester un RPG comme Pool of Radiance, ça paraît court, surtout pour un jeu qui, depuis sa sortie en septembre aux États-Unis, prête le flanc à maintes critiques fort justifiées. Pour une fois, les quelques mois de retard dus à la localisation nous font espérer que, peut-être, l'éditeur en aura profité pour expurger la version française des bugs qui semblent pourrir l'américaine.
Quatre années de développement pour un jeu d'une qualité aussi controversée, apparemment c'est deux années de trop. Changement d'éditeur, changement de version de règles (le premier système était basé sur la seconde édition des règles AD&D, mais la sortie de la troisième édition, avant celle du jeu, a nécessité une réadaptation complète), Pool of Radiance a connu de nombreux déboires avant d'arriver sur nos bécanes. Aussi il ne semble guère surprenant que sa valeur s'en ressente. Ses défauts sont certains mais ne doivent pas faire oublier ses bons côtés.

Pool of Radiance
RUINS OF MYTH DRANNOR

RPG POUR TOUT JOUEUR - PC CD-Rom



Des joueurs affolés par des bugs fatals, un parfum de vieux donjon et des combats où le jet de dés décide du vainqueur : Pool of Radiance fait ressurgir un passé loin d'être déplaisant.



La fiche du personnage vous donne une vue d'ensemble de ses capacités et de ses possessions, mais elle ne permet pas de voir directement les propriétés de ce qu'il porte à même le corps.

Un peu d'histoire

Le premier volet de Pool of Radiance est sorti en 1988. Presque douze ans après, le second tome s'appuie sur son prédécesseur pour nous proposer une aventure de longue haleine. Dans cette lointaine époque, où l'on errait de donjon en donjon, l'histoire entraînait un groupe de héros vers une source (pool, justement) située sous la cité de New Phlan. Sa puissance était telle, qu'elle transformait tous ceux qui la touchaient en morts-vivants.
Voilà dix ans que le royaume de Féerune pensait s'en être définitivement débarrassé. Les héros avaient rangé leur panoplie et leurs actes de bravoure et n'étaient plus loués que par les bardes durant les longues soirées d'hiver. Mais les ténèbres ne disparaissent jamais totalement. Et quand on croit les avoir repoussées à tout jamais, en fait, elles ont juste effectué un repli stratégique pour reprendre des forces. C'est ainsi que le mal s'est à nouveau réveillé et la source réactivée. Son activité semble provenir de la cité en ruine Myth Drannor, un des endroits les plus mystérieux du monde des Royaumes oubliés. Cette immense ville abritait, dans un lointain passé, de nombreux peuples qui parvenaient à coexister en paix. Ses avenues bruissaient des rires des enfants et des cris des marchands. Mais maintenant, nul bruit joyeux ne se fait entendre. Parfois le cliquetis d'une arme résonne et des plaintes lui font échos, qui transpercent le cœur de l'imprudent d'un froid glacial. Mais vous n'avez pas le choix, vous devez arpenter ses rues, découvrir les mécanismes inconnus qui pourront réanimer la ville et ouvrir une porte après une autre pour découvrir les indices qui vous mèneront au Mal et vous aideront à mettre fin à ses agissements. Le défi vous semble immense ? Vous avez raison, car l'on vous propose une exploration systématique d'une Babylone hantée de créatures haineuses. Vous irez des profondeurs les plus ténébreuses aux hauteurs les plus terrifiantes sans jamais vous lasser pour révéler les plans odieux du Mal sournois qui y a fait sa tanière.



Les animations des sorts sont particulièrement éclatantes, elles rompent avec l'obscurité des couloirs.





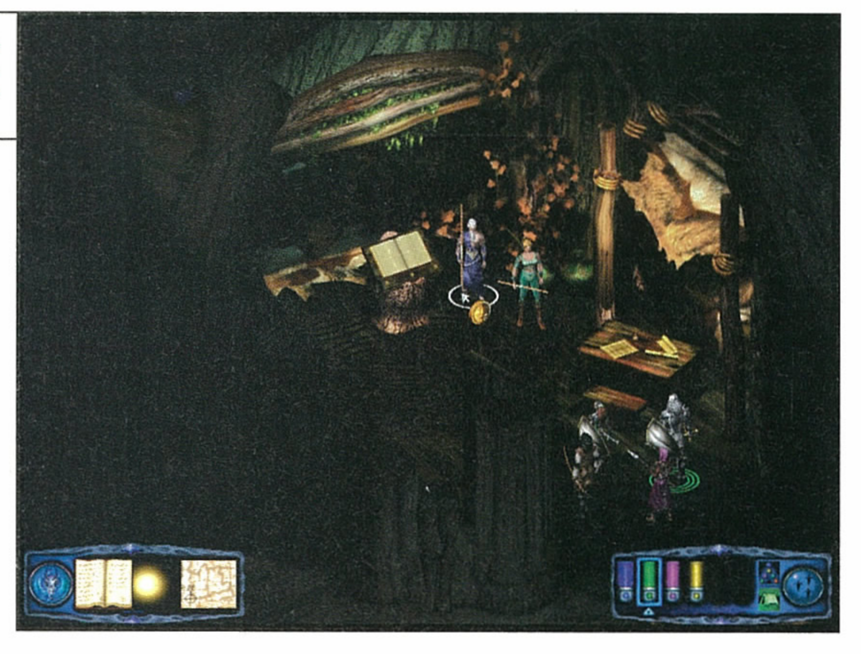
Les mages sont certainement les plus durs à battre quand vos guerriers n'arrivent pas à les empêcher de lancer leurs sorts.



La guerre sans concession

Vos premiers pas débouchent sur un combat. Ce ne sera certainement pas le dernier. Vous vous apercevrez très vite que l'essentiel du jeu tourne aux affrontements continuels et à la fuite en avant. Chaque coin de rue, chaque salle cache des monstres, d'un niveau parfois bien supérieur au vôtre. Soit vous les évitez pour revenir les latter plus tard et récupérer ce qu'ils gardent, soit vous foncez dans le tas. Vu la part importante qu'ils prennent dans la progression de l'aventure, le déroulement des attaques et la maniabilité de vos héros sont d'un intérêt primordial. Si en mode Paix, le jeu fonctionne en temps réel, dès que le mode Guerre est activé, la partie passe au tour par tour. Suivant l'expérience et les capacités de vos personnages, vous arrivez à surprendre l'adversaire et déclencher le moment de l'attaque en prenant un tour d'action sur celui de l'ennemi. Vous pouvez ainsi placer vos troupes en choisissant la tactique la plus adaptée aux créatures qui vous font face. Et là, vous entendez un bruit strident : ce n'est pas la musique du jeu, ça ressemble plus au grincement que vos dents produisent à la vision de l'interface de combat. S'il existe des raccourcis clavier et si vous pouvez créer vos propres raccourcis, vous êtes malgré tout obligé de passer par le système de menu déroulant mis en place. Oh mon Dieu ! Quelle horreur ! Des sous-écrans noirs chevauchant l'écran de combat, il n'y a rien de pire pour couper court à toute velléité de poursuivre l'aventure. Toutefois, on finit par s'y faire (si, si je vous assure) et même par la trouver pas si dégueulasse que ça. Un certain côté pratique s'en dégage car elle vous permet

Quelques NPC sont dispersés dans les niveaux, ils vous aident et vous indiquent souvent les risques que vous encourez. Certains se révèleront prêts à marchander les objets que vous récupérez.



Il sentait bon l'acier et le feu

La partie la plus délicate du jeu est certainement celle de la création du personnage. Pool of Radiance vous propose de débuter avec quatre héros présélectionnés, mais vous pouvez créer les vôtres. Dans les deux cas, vous devez absolument envisager la constitution d'une équipe équilibrée si vous ne voulez pas avoir trop de difficultés. Pour cela, vous devez prévoir des guerriers pour les mêlées violentes, des mages ou archers pour les attaques à distance et un soigneur capable d'utiliser les baguettes de résurrection (essentiel si vous ne voulez pas vous coltiner continuellement avec des cadavres). Six espèces dont une nouvelle, les demi-orcs, ainsi que huit classes (guerrier, barbare, ensorceleur, moine, paladin, prêtre, rôdeur et roublard) sont accessibles. Chacune respecte la troisième édition des règles d'ADD, même si le système du jeu en avantage certaines plus que d'autres. Ainsi le jeteur de sort se révèle-t-il beaucoup plus efficace que le voleur, quel que soit le lancer de dés. Le pauvre vieux est minable en combat alors que le mage se révèle efficace dès le début et peut réutiliser ses sorts sans économie, vu qu'un bon petit somme dans une pièce nettoyée lui permettra d'être tout de suite opérationnel. En revanche, il parviendra à prendre facilement plus d'XP que ses petits camarades en désamorçant les pièges. La progression s'effectue de manière automatique, sans que le joueur puisse réellement maîtriser l'évolution des personnages. À chaque passage de niveau, il aura juste la possibilité de choisir la classe et d'ajouter un point à un des attributs principaux lors du passage au niveau 4,8,12 ou 16. Quant aux aptitudes de classe, il est impossible d'augmenter l'une plus que l'autre, vous ne pouvez pas intervenir dessus. Le multiclassage marche très bien. Chaque aventurier peut atteindre le niveau maximum (16) dans n'importe quelle classe. Dès qu'il franchit un niveau, il choisit simplement dans laquelle il veut placer son point. Ainsi il peut atteindre le niveau 16 dans une classe, ou 32 en combinant plusieurs classes. Mais des pénalités d'XP s'ajoutent si l'écart entre les classes est trop grand. L'évolution des aventuriers est réduite au strict minimum ; même l'apprentissage des sorts est automatique et ne nécessite pas de récupérer des parchemins. On ne vous laisse que le loisir de vous battre, loin des subtilités de la construction continuelle de son personnage. Le comble pour un jeu de rôle.









de visionner toutes les actions possibles. Ainsi, si vous sélectionnez l'inventaire, tous les objets utilisables apparaissent en un raccourci et un clic. En dehors de cette « chose » inesthétique qui nous sert d'interface de combat, je vous disais donc que celui-ci était au tour par tour en fonction des préséances entre créatures amicales et inamicales. Un tour découpé en une phase d'action et une phase de mouvement, les deux minutées et à utiliser dans l'ordre que l'on préfère, est alloué à chacune des créatures. Votre mage peut ainsi balancer un sort pour ensuite s'éloigner du théâtre des opérations et se mettre hors de portée. Et alors le second problème apparaît : il ne pourra s'éloigner que de quelque pas. La fuite est impossible et votre groupe doit faire face, quoi qu'il arrive. De plus, vos héros sont obligés de rester groupés. Les actions individuelles s'en trouvent considérablement réduites, et c'est un euphémisme. Vous comptiez utiliser votre voleur pour découvrir les environs ? Faites une croix dessus, son emploi consistera uniquement à détecter les pièges, les désamorcer et à découvrir les passages secrets. Si le combat tourne mal, vous êtes bon pour recharger ou pour vous soigner lors d'une phase d'action. Mais ce type de manipulation est assimilé à un lancer de sort, et si votre héros est au corps à corps tandis qu'il absorbe un soin, l'adversaire aura le droit de réagir et de le blesser. Si vous êtes chanceux, seul le jet de dés (la chance de réussir un coup et les dommages reçus ou causés sont calculés en fonction du jet suivant la troisième édition des règles d'ADD) lui permettra d'en réchapper soigné. Heureusement, les sauvegardes sont très rapides. En cas de perte de conscience, chaque personne possède la capacité de donner des soins pour stabiliser l'état du mourant. S'il y parvient, le décédé reviendra de son coma après un petit somme. Si le soigneur rate son coup, il sombrera dans la mort et vous aurez besoin de trouver un moyen pour le ressusciter, soit avec une baguette (qui ne peut être utilisée que par

Dès les débuts, vous tomberez sur des monstres beaucoup plus forts que vous. Un seul moyen pour réchapper de la rencontre : fuir.





Différents mécanismes permettant de remettre en route les installations de Myth Drannor sont disséminés dans les étages.



Le bon plan est de repérer les puits spéciaux et les tonneaux de liqueur magique de chaque étage. Boire un peu de leur liquide permet d'obtenir des protections temporaires non négligeables.

certaines classes de personnes), soit en utilisant un puits que vous aurez au préalable réparé. En cas de mort définitive, vous êtes bon pour vous coltiner le cadavre sur le dos. Tout se passe comme si le personnage était présent mais ne participait pas aux combats. On est loin de coller au jeu de rôle classique.

Quêtes et enquêtes

Si Baldur's Gate 2 vous a semblé riche au niveau scénaristique, Pool of Radiance risque de vous paraître quelque peu vide. La quête principale consiste à clore une fois pour toute la source du Mal en éliminant les méchants qui l'ont réouverte. Il n'existe pratiquement aucune quête annexe. Toutes servent à progresser dans la principale ou à adjoindre d'autres héros à votre groupe de départ (vous pouvez en avoir jusqu'à six). Mais aucun de ces derniers n'aura de quêtes complexes. Le plus souvent, vous en êtes réduit à récupérer un objet. Les NPC sont rares et n'interviennent que de manière très ponctuelle. La progression dramatique est linéaire, sans surprise. Les salles que vous fouillez vous dévoilent petit à petit le plan des méchants sans aucun suspense. Votre charisme, votre intelligence et votre alignement ne jouent aucun rôle dans les discussions que pouvez avoir avec les rares créatures qui daignent vous parler. On est loin de la richesse d'un Planescape ou d'un Baldur's Gate. Pourtant, un certain humour se révèle parfois à travers la présence d'un naja noir collectionneur de colliers, mais des individus aussi exotiques sont trop rares pour vraiment donner le ton. On en est réduit à massacrer à la chaîne, sans aucune fantaisie. Les possibilités ne manquaient certes pas, et ce que l'on regrette le plus c'est que la plupart ont été sous-exploitées. Ainsi les monstres de différentes origines se tapent avec plaisir les uns sur les autres. Mais pensez-vous que l'on nous autorise à filouter en entraînant de gros partis à s'affronter et à attendre la fin du combat pour achever facilement les survivants ? Que nenni ! La zone de combat est délimitée, et si un adversaire est trop puissant pour vous, n'espérez pas l'entraîner vers ses ennemis pour qu'ils vous en débarrassent : vous êtes fixé à un endroit et vous vaincrez ou mourrez là. Cependant des évènements pré-générés ont été créés : vous ouvrez une porte et devant vos yeux se déroule un combat entre zombis et trolls. Alors l'idée est là mais elle n'a pas vraiment été exploitée.
Et malheureusement, beaucoup d'éléments sont de cet acabit. Dans le premier niveau du donjon, un sorcier vous demande de le libérer d'un enchantement. Le seul indice qu'il possède est une énigme à résoudre. Nos méninges s'agitent, surchauffent, et après avoir parcouru toute la carte à la recherche d'un objet ou d'indices qui nous permettraient de le libérer, on finit tout simplement par casser à coups d'épée le rocher qui l'emprisonne. Les scénaristes n'ont guère fait preuve d'imagination. Ils se sont contentés d'utiliser le background extrêmement riche que leur offrait le monde des Royaumes oubliés, sans chercher à créer une véritable aventure interactive. Les quêtes sont minables, et pourtant…



Un zombi seul, voilà une proie facile pour vous. Mais soudain des ombres surgissent du néant. Il n'était pas si seul que ça.



Laisser les différentes espèces s'entretuer avant de réagir est une solution peu honorable mais très pratique.



Le trip

Et pourtant, une fois qu'on a passé le premier sentiment de révolte face à la laideur de l'interface, on rentre sans dommage dans le trip donjons et menaces. Chaque coin de couloir nous semble receler un piège, chaque salle cacher une horde prête à vous défoncer le crâne. Mais ce n'est pas que ça : les niveaux sont immenses ; si la carte n'existait pas, on s'y perdrait. Grâce à elle, on peut annoter chaque pièce, indiquer les monstres qui s'y

Monstres et Cie

Les créatures de Pool of Radiance sont tout droit sorties de la troisième édition et de l'univers classique de Donjons et Dragons. Nagas, Omyrr et morts-vivants hantent les cartes que l'on vous propose. Leur intelligence est assez limitée : lors des combats, leur action respecte les règles de AD&D. Les monstres peuvent fuir mais ils ne rameutent pas les collègues pour revenir vous crucifier. En revanche, il arrive parfois qu'ils ouvrent les portes quand ils vous entendent passer ou qu'ils surgissent au loin. Ainsi les goules sont souvent éloignées les unes des autres mais n'hésitent pas à fondre ensemble sur vous si vous passez trop près de l'une d'entre elles. Étrangement, elles peuvent ne pas réagir alors que vous leur tombez dessus par inadvertance. Le déclencheur d'une action agressive quand la rencontre n'est pas scriptée est le moment où vous passez en mode combat. L'I.A. des créatures se retrouve réduite à quelques effets de manche et aux dictats de jet de dés.

Parfois, le cliquetis d'une arme résonne, et des plaintes lui font échos, qui transpercent le cœur de l'imprudent d'un froid glacial.



Certaines créatures ne peuvent être vaincues que si vous réunissez les conditions appropriées. Ici, un fantôme vous donnera un sérieux coup de main.



trouvent ou les mécanismes accessibles. On a un donjon comme on en a toujours rêvé, sans aucune discontinuité, sans aucune limite. Votre groupe passe d'un étage à l'autre, revient sur ses pas, se perd dans des cachots et remonte à l'air libre. Si nos interventions sur la progression de nos héros et la complexité des quêtes sont limitées, au moins on se balade dans de vraies ruines. Les créatures ne sont pas disséminées en fonction de leur puissance. Du coup, vous décidez du moment où vous ferez face aux challenges les plus exigeants. Vous êtes libre d'organiser vos combats, et si les quêtes ne sont pas à la hauteur, vous vous en passerez sans trop de difficultés. Imaginez votre petit comité courir d'un côté du donjon, fuyant une grosse troupe de lézards, se faufiler par un passage secret pour parvenir à une pièce dont la porte est gardée par un fort parti de mages. On s'y laisse prendre sans problèmes, d'autant que parfois on tombe sur d'heureuses surprises comme des portes piégées ou des descentes non contrôlées à l'étage inférieur. L'aventure a un parfum de réalité non négligeable, qui enivre. Le décor soigneusement posé contribue à nous entretenir dans l'illusion. L'immense cité est un dépotoir incroyable. Tables brisées, chaises entassées, caisses, tonneaux, un nombre incalculable d'objets traînent dans les moindres recoins. Tous se détruisent mais nombreux sont ceux qui ne cachent rien. Et ça, c'est excellent car contrairement à la plupart des RPG où chaque coffre recèle un trésor, ici ils ont déjà été pillés par les différents habitants des lieux, les caisses vidées et les tonneaux bus. L'ancienne ville abrite la vie et ses macabres traces. On est loin des lieux où chaque objet était à une place soigneusement mesurée. Myth Drannor entretient un fouillis intégral qui traduit bien les générations d'habitants qui s'y sont succédé. Au travers des objets que l'on découvre, des destructions et reconstructions, des traces sur le sol, on voyage dans un pays vivant avec un passé et un avenir qu'on espère changer. Là réside son charme et l'emprise grandissante du jeu sur nous. Alors oui, on râle à cause des maigres quêtes que l'on nous propose, on rage à propos de l'interface mais on s'accroche et on ne décolle pas.

De nombreux éléments peuvent être détruits sans qu'ils cachent des trésors. Quelques mauvaises surprises risquent de vous attendre, surtout si vous vous acharnez à détruire des cercueils.



Un classique qui a du cœur

Si on envisageait l'avenir à travers le prisme de Pool of Radiance, il se révèlerait sans nouvelle saveur. Tout ce que nous offre aujourd'hui un tel jeu, c'est une répétition de ce qui a déjà existé dans le passé. Même le gameplay n'y échappe pas, et cependant la sauce prend toujours. On retrouve avec plaisir les vieux effets qui nous faisaient tripper : les immenses donjons et la foule de créatures sanguinaires, les multiples armes et armures et les trésors. Alors même si l'interaction réelle entre nous et le produit est limitée au minimum, même si aucune action de nos personnages n'a d'incidence réelle sur le milieu dans lequel ils évoluent, on l'excuse. Car malgré les bugs, malgré les affrontements répétitifs, on marche sur de vieux sentiers imprégnés de nostalgie, qui nous rappellent un peu de nos meilleurs souvenirs.

Kika

Un peu de technique

Le graphisme se révèle vite sous son meilleur jour : que ce soit extérieur ou intérieur, l'affichage 1024x768 assure une résolution parfaite. Les textures recréent l'ambiance donjon. Le moteur ne semble pas trop souffrir de la finesse des détails, même s'il flanche par à-coups. Ainsi les retours impromptus sous Windows sont-ils présents, tout comme les quelques flottements au niveau du curseur lors de la sélection d'une action dans le menu ou les quelques ralentissements malséants. On se plaindrait ? Oui, on ose même, si on se dit qu'on a échappé au pire : la version américaine encore plus buggée ! L'interface vieillotte, elle aussi, rappelle la longueur du développement : Les menus déroulants valables autant en mode Combat qu'en mode Paix hérissent le poil. Mais le jeu ne possède pas que des défauts. Ainsi la modélisation des personnages est-elle splendide : ils bougent, et leur armure se déplace avec eux. Les actions, lors des combats, sont bien reproduites graphiquement. Une botte spéciale aura un rendu différent comparé à une autre botte secrète. On n'a pas lésiné sur les moyens pour donner au sort le plus minable une animation haute en couleur. Bien sûr, le décor des donjons finit par être plutôt lassant, mais la splendeur des sortilèges égaye le côté répétitif lourdement souligné par la musique. Cette dernière cadre bien avec les lieux et donne la gravité que l'on attend d'une vieille cité en ruine hantée par des créatures démoniaques, mais les morceaux sont insuffisamment nombreux pour offrir une quelconque variété. Alors après lui avoir coupé le sifflet, on écoute avec attention les bruitages et ils sont excellents. Les armures grincent, les armes s'entrechoquent et des plaintes éthérées se font entendre. On y est : on se sent menacé et on reste constamment sur le qui-vive. Dommage qu'il faille attendre un prochain patch pour en profiter pleinement.



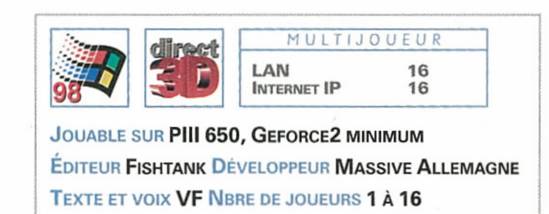
En Deux Mots

Dans le genre voyage vers le passé, Pool of Radiance réussit bien son coup. Son background se révèle d'une richesse suffisante pour atteindre le cœur de votre nostalgie. Mais si vous regardez vers l'avenir et exigez un produit novateur exempt de bugs, alors passez votre chemin.

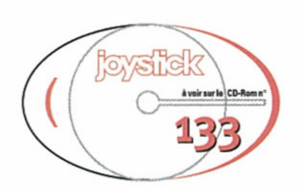
- + La modélisation des personnages
- + Les bruitages
- − Les retours sous Windows
- − De la baston, que de la baston



68 TECHN | 88 DESIGN | 89 INTÉRÊT



JOUABLE SUR PIII 650, GEFORCE2 MINIMUM
ÉDITEUR FISHTANK **DÉVELOPPEUR** MASSIVE ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX VF **NBRE DE JOUEURS** 1 À 16





Aquanox

ACTION/ARCADE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Au cas où personne ne l'aurait remarqué, il y a « aqua » dans Aquanox, ce qui veut dire « flotte » en latin…

Dire qu'on va avoir les pieds mouillés dans ce jeu tient du doux euphémisme. Pour ceux qui ne le savaient pas encore, pour ceux qui n'étaient pas nés il y a trois ans, ou pour ceux qui ne savaient pas encore lire le mois dernier, Aquanox est la suite lointaine de Archimedean Dynasty. En gros, il faut imaginer notre noble caillou, qu'on nomme la Terre, envahi par les eaux, laissant rien dépasser à l'air, et enfermant dans l'élément aqueux tout ce qui ressemble à une forme de vie.

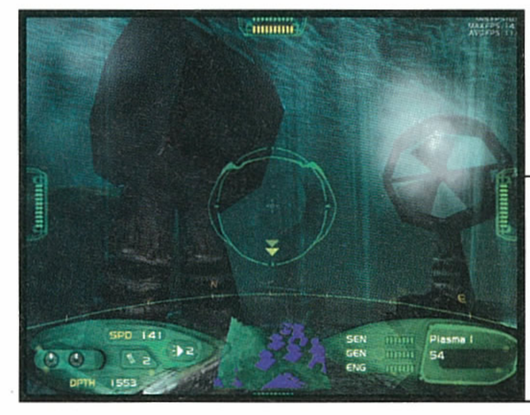
Mais comment a-t-on fait pour en arriver là ?

Une bonne p'tite guerre nucléaire bien de chez nous a eu raison de toutes les calottes glacières, qu'elles soient du sud ou du nord, et a fait monter un grand coup le niveau de l'eau… Adieu, veaux, vaches, cochons ; laissez donc les hommes seuls décider de leur destin de poissons idiots. Les survivants s'organisèrent et se réunirent dans de vastes complexes sous-marins. Leurs principales préoccupations furent donc de trouver de quoi bouffer en bonne quantité, de faire des progrès dans l'adaptation sous-marine et, bien sûr, de croître et de multiplier. Dans le tas des trouvailles à la con, les hommes furent prompts à remettre en route le système des mégacorporations, se mettant sur la gueule à grands coups d'armes génétiquement douteuses créées par leurs soins : les bionts. Ces saloperies sont des systèmes organiques autonomes et intelligents qui arrivent à se greffer sur des structures métalliques et qui se conduisent comme de véritables armes vivantes. Évidemment, l'humanité est arrivée à un moment où elle devait combattre contre ses propres créations monstrueuses, et plusieurs hommes courageux se sont lancés, à bord de leurs sous-marins, dans une guerre d'attaque à la fin de laquelle ne sont restés que quelques survivants. Flint était l'un d'eux, le joueur l'incarnait et l'incarne encore au début d'Aquanox.

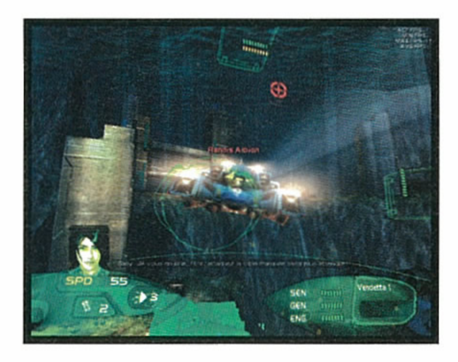
F… Comme Flint

Puisque le jeu est censé offrir une certaine progression dans la difficulté, il était hors de question de donner au joueur le super sous-marin auquel il avait droit dans les dernières missions de Archimedean Dynasty. Pour la circonstance, Flint se fait donc stupidement voler le super machin perfectionné qui lui servait de véhicule, comme un apprenti coursier se fait voler son scooter.

Retour à la case départ, on se retrouve donc à piloter une sorte de poubelle affublée d'un canon minable, et on repart faire les ordures locales afin d'amasser le pognon nécessaire au rachat de quelque chose de plus raisonnable.



Le jeu permet d'exploiter les courants marins : ainsi, on peut se déplacer silencieusement tout en gardant les moteurs à l'arrêt.

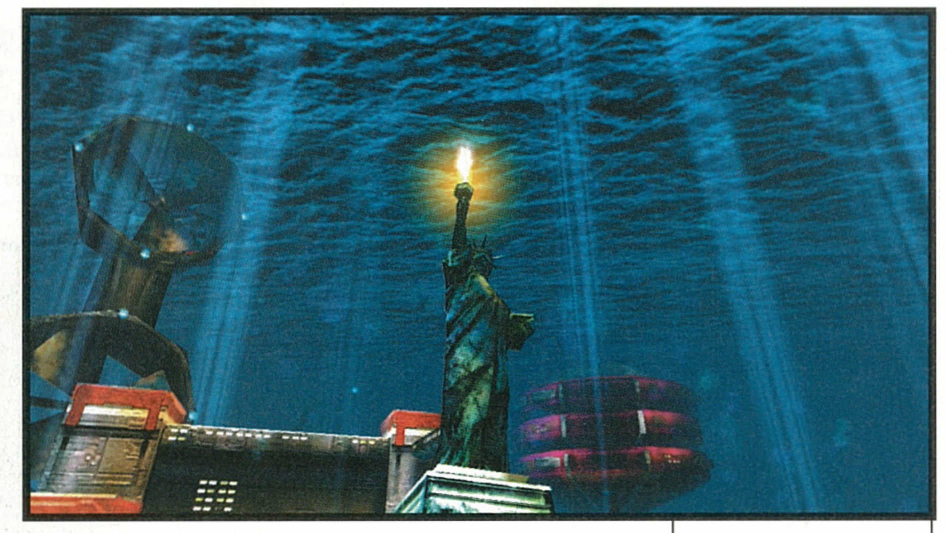






Comme dans Archimedan Dynasty, les explosions de sous-marins laisseront des corps derrière eux.





La statue de la liberté gardera son cachet de symbole de l'apocalypse, édifié depuis la planète des « Singes ».

Comme dans son prédécesseur vieux de cinq ans, on se tape donc des missions en sous-marin, sur un principe très semblable à tout ce qui a été déjà fait en matière de jeux de combat spatial, genre Wing Commander, Conflict Free Space et autres Freelancer.
L'idée principale étant de retrouver un super équipement qui tue la mort, on aligne les missions qui nous sont proposées dans chacune des bases sous-marines.

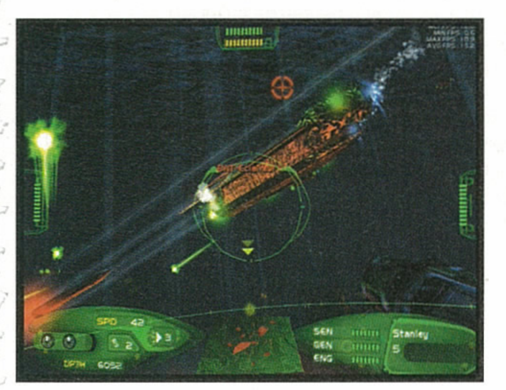
Principe d'Arcade

La prise en main de Aquanox est assez surprenante. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, il vaut carrément mieux jouer à ce jeu à la souris, et le fait est qu'on se demande si Aquanox a plus été pensé comme un First Person Shooter que comme un jeu de combat sous-marin. Tous les mouvements sont très similaires à ceux qu'on a l'habitude de croiser sur des Return to Castle Wolfenstein et autres Alien versus Predator 2. On peut même straffer ! c'est dire… Pour le reste, on commande le tir à la souris, tout comme le mod snipe, le changement d'arme, ainsi que le verrouillage des cibles dans le HUD. Pour un peu qu'on soit propriétaire d'une souris cinq boutons, on peut même, par défaut, larguer les leurres anti-torpilles.
Le moteur conçu pour le jeu s'exprime plutôt bien, même s'il nécessite une carte graphique de riche (cf : un peu de technique). La profondeur de champ est ici bien plus grande que dans Archimedean Dynasty, et les textures, les architectures, et les designs sont autant détaillés que soignés. Côté design, il n'y a pas à dire, c'est plus que correct.
De même, le moteur permet aussi quelques trouvailles en matière de gameplay, puisqu'on peut, par exemple, être soumis à des courants, des zones de radiation, ou d'autres, particulièrement instables lorsqu'on s'amuse à trop tirer au-dessus d'elles. Le ton est donc nerveux et l'action soutenue : on n'a plus affaire au jeu de combat sous-marinier sorti il y a cinq ans, mais bel et bien un jeu d'arcade pur jus.

8 000 kilomètres carré

Aquanox est vaste, et ce dans toutes les dimensions que le jeu nous offre. En revanche, au niveau background, le jeu est d'une linéarité affligeante. Il est impossible, par exemple, de louper sa mission, sous peine de recommençage obligatoire, tout comme il est impossible d'accoster dans la base de notre choix. Les échanges commerciaux potentiels, comme ceux qui étaient présents dans d'autres jeux comme SubCulture, sont ici inexistants, et les dialogues n'amènent absolument rien au jeu, sauf peut-être un certain ridicule dont il aurait pu se passer. Je ne parle même pas des dessins représentant les personnages qui sont juste laids (les dessins et les personnages). Bref, en dehors du gameplay intense des missions, le jeu sonne creux, et c'est fort dommage. Certes, le principal, c'est de s'amuser diront certains, mais bon, en matière d'immersion du joueur dans cet univers, beaucoup trop d'éléments ont été négligés.

Pete Boule



Un peu de technique

Aquanox s'exprime beaucoup plus sur la puisssance de la carte graphique que sur la puissance du processeur. D'ailleurs, Massive et Fishtank avouent très ouvertement que le jeu est optimisé pour la Geforce3. Ainsi, Aquanox était plus fluide sur un PIII 650 muni d'une Geforce2 pro, que sur un PIII 800 muni d'une Geforce2 MX. Le jeu tourne bien sous XP. La résolution maximale est de l'ordre du 2040x1736.



La lumière du jour filtre à travers la surface de l'océan : l'effet est saisissant.

En Deux Mots

Si on ne s'arrête qu'à son aspect Arcade, Aquanox est très valable ; on peut s'y amuser des heures. On est simplement déçus que le background soit inutile. C'est frustrant !

+ La commande du vaisseau par souris
+ C'est vaste !
− L'inexistence d'un background vivant
− Les dessins moches









A quoi reconnaît-on un gros fan d'Harry Potter ? Déjà, il a lu tous les livres et essaye désespérément de vous convertir. Ensuite, il a vu le film et a tenté de vous traîner dans une salle. Maintenant, il ne vous parle plus : il passe son temps à jouer sur sa Gameboy, sa PlayStation ou son PC. Oui, aucun média n'a été oublié pour exploiter au mieux la vague créée par le célèbre héros des romans de J.K. Rowling. Reste à savoir si, une fois de plus, on n'essaye pas de nous vendre une licence plutôt qu'un jeu.





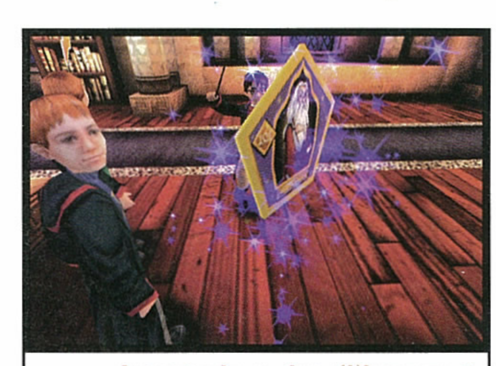
JOUABLE SUR PII 600, 128 MO RAM
ÉDITEUR EA GAMES DÉVELOPPEUR KNOW WONDER
ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Après les livres, le film, voici le jeu : la déferlante Harry Potter ne connaît aucun obstacle pour gagner la hotte du père Noël.

Potions et balais

Je ne vous ferai pas l'affront de vous rappeler les éléments du scénario. Prenez le livre, le film ou n'importe quel journal et vous y trouverez les principaux épisodes de l'aventure. Celle-ci est parfaitement au point pour accrocher un jeune public : pas de temps mort, une cascade de challenges récompensée par des bonus, des cartes de sorciers célèbres et des points afin de se mesurer aux groupes adverses au sein de l'école de sorcier. Le but, bien entendu, est d'amener Harry au bout de l'histoire, en ayant amassé un maximum de bonus pour permettre à son équipe Griffendor d'écraser les autres. Et pour cela, tout est noté : l'apprentissage des sorts qui, même s'il est assez facile, nécessite, pour obtenir le maximum de points, un certain talent pour recopier, et les matches de Quidditch, une sorte de course-poursuite pimentée pour attraper un engin volant. Harry Potter se présente comme un jeu 3D où, si l'aventure est omniprésente par l'exploration constante des niveaux, le système est typiquement celui de la console. Entre deux phases cinématiques soulignant la progression, vous passez la majeure partie de votre temps à courir, sauter, ramasser les bonus, découvrir les caches secrètes et éviter ou détruire les adversaires qui s'opposent à vous. La maniabilité, assez simple, et les épreuves, rarement complexes, en font un produit surtout adapté à un jeune public. Ainsi, l'interface réduite (pas d'inventaire, des sorts automatiques) minimalise la difficulté. Les enfants en bas âge l'apprécieront certainement, mais les hardcore gamers l'avaleront trop vite pour satisfaire leur vice.

Kika



Les cartes des sorciers célèbres servent de bonus que vous pourrez faire admirer à vos petits camarades.

Tous les exercices sont des occasions pour gagner des points et supplanter les équipes adverses de l'école.



Harry Potter à l'école des sorciers

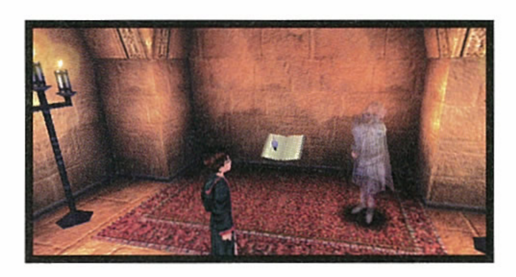
GENRE : AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





Un peu de technique

Le moteur d'Unreal offre une assez bonne qualité, même si on est en droit de se plaindre de quelques bugs graphiques. Son exploitation se révèle surtout assez bonne lors des jets de sorts et des jeux d'eau. Pour le restant, on nous sert surtout une gamme technique assez basique. Ainsi la palette des textures est assez limitée et la modélisation des personnages plutôt décevante. Certes, on reconnaît bien les personnages qui évoluaient dans le film, mais leur expression figée et leur physique mal dégrossi font quelque peu pitié. Seules certaines créatures, comme le troll, ont été réellement détaillées. Si leur aspect manque de finesse, pour leurs mouvements c'est pareil : qu'ils sautent, grimpent ou marchent, ils ressemblent plus à un assemblage de bouts de bois que l'on essaye de faire bouger qu'à de jeunes enfants pleins de vie et de souplesse. En revanche, c'est un bonheur d'avoir des angles de caméra toujours précis. Si les possibilités techniques ont été sous-exploitées, au moins le gameplay ne souffre d'aucun défaut.



En Deux Mots

HARRY POTTER EST PLUS UN EXERCICE DE STYLE QU'UN JEU VRAIMENT ABOUTI. IL UTILISE LE MOTEUR D'UNREAL POUR PROPOSER UNE SÉRIE DE NIVEAUX BRODÉS SUR LE LIVRE DU MÊME TITRE. LE RÉSULTAT N'EST PAS MAUVAIS, MAIS IL MANQUE SINGULIÈREMENT DE CARACTÈRE.

- \+ Pas une minute de paix
- \+ La variété des niveaux
- − Quelques bugs graphiques
- − Le niveau de difficulté

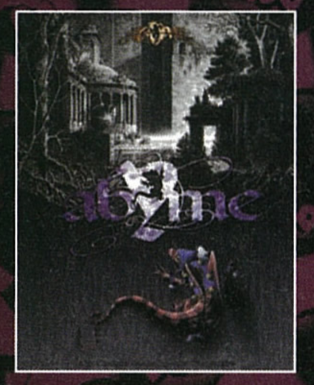


68 TECHN | 73 DESIGN | 74 INTÉRÊT

GRAND CONCOURS

"Mon beau Pingouin"

Du **20 décembre** 2001 au **11 janvier** 2002,
devenez l'un de nos gagnants !
À gagner grâce à nos partenaires :









2 Jeux de rôle "Abyme" de Multisim

3 Romans grand format de Mnémos

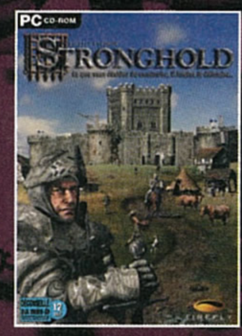
15 BD "Donjon Parade" de Delcourt

3 Abonnements d'un an à Casus Belli



2 Gladiac 921 DVI GeForce3 de Elsa





20 Jeux Take 2



1 Pad Hotrod PC de ATF informatique

EN JOUANT SUR LE...

www.joystick.fr















Le règlement du jeu-concours est déposé chez maître Wapler, huissier de justice au 45, Quai de Seine, 75019 Paris, et peut être obtenu gratuitement sur simple demande écrite adressée à : LHFI-Joystick "Jeu-concours Mon beau ® Pingouin", 149, rue Anatole France, 92538 Levallois-Perret Cedex. Le participant est informé que les données le concernant qui lui sont demandées sont nécessaires pour le traitement de sa participation au jeu-concours. Au terme du jeu-concours, et en application des dispositions de l'article 26 de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, le participant bénéficie d'un droit d'accès et de rectification des données le concernant en ligne sur le site www.joystick.fr et peut demander que ses coordonnées soient radiées de cette liste, ou bien le faire lui même à tout moment, en cliquant sur : "effacer votre fiche " disponible sur la page URL suivante : http://www.joystick.fr/joybases/fiche_perso.php3.



Rayman M

COURSE/PLATE-FORME/ACTION POUR JEUNES JOUEURS - PC CD-ROM

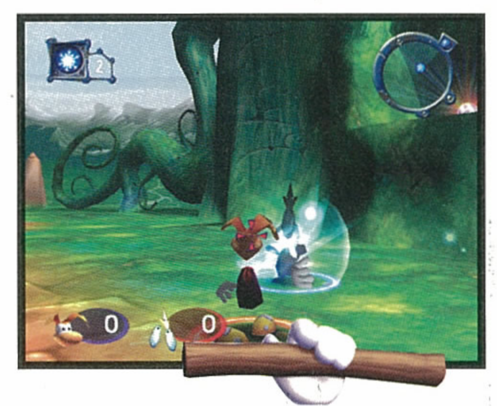



JOUABLE SUR **PII 400, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT** DÉVELOPPEUR **UBI SOFT**
TEXTE ET VOIX **VF** MULTIJOUEUR **2 SUR LE MÊME PC**

Oh la bonne surprise ! Ubi Soft nous ressert une louche de Rayman. Enfin bon, je dis bonne surprise pour la forme, parce que franchement, ce Rayman M n'est pas le plus réussi de la série. En fait, ce n'est même plus un jeu de plate-forme ici, c'est une sorte de mélange entre deux styles. Il y a tout d'abord des épreuves de courses d'obstacles, dans lesquelles on dirige Rayman (ou d'autres personnages de cet univers comme Globox ou Barbe-Tranchante) sur un circuit semé d'embûches. Il y a ensuite des épreuves plus orientées action, qui s'apparentent à une sorte de Deathmatch contre des adversaires dirigés par l'ordinateur. Comme dans les courses, on se retrouve en vue à la troisième personne, mais on peut ici diriger le point de vue à la souris et se diriger grosso modo comme dans un quake-like, avec les boutons pour tirer et sauter. Dans ce type de niveaux, le but est de ramasser des items avant les concurrents, ou bien de leur tirer dessus pour amasser des points.



Les courses sont vraiment trop simples à maitriser, et vite gavantes. Les Formules 1 sont quand même plus intéressantes à piloter que Rayman.

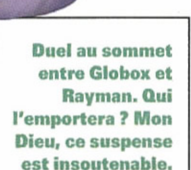


J'ai toujours été fasciné par cet étrange personnage qu'est Rayman. Il n'a pas de bras, il n'a pas de jambes, et pourtant ses mains et ses pieds tiennent, comme par magie. C'est passionnant. Aussi passionnant qu'aurait pu l'être cette introduction si j'avais eu un peu d'inspiration.

Mouais...

Bon, j'avoue que ce Rayman M m'a ennuyé dès les premières minutes. Que ce soit lors des courses ou des niveaux de combats, les contrôles et le principe même de ces épreuves sont vraiment trop simplistes pour amuser un tant soit peu les joueurs chevronnés que nous sommes. Cela dit, il ne faut pas en vouloir à Ubi Soft, je pense que leur jeu est clairement destiné à un public plutôt jeune, genre marmots de 8 ans, qui seront sûrement séduits par les couleurs vives des décors, la rapidité de la prise en main et les petites animations débiles de Rayman après chaque victoire.

Ackboo

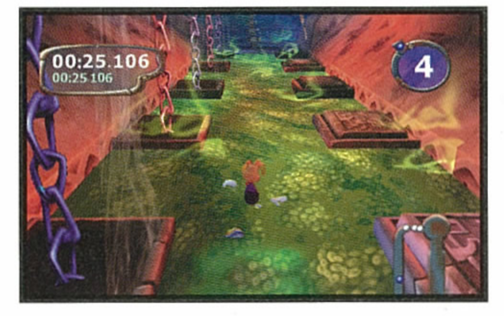


Duel au sommet entre Globox et Rayman. Qui l'emportera ? Mon Dieu, ce suspense est insoutenable.



Pour empêcher mon ennemi d'atteindre la boule d'énergie avant moi, je le paralyse avec mon pistolet congélateur. Diantre ! Que d'action !





Un peu de technique

Malgré l'orientation du gameplay, ce n'est pas une configuration de gamin qu'il faudra pour faire tourner correctement le jeu dans les plus hautes résolutions. Tenez, un exemple : sur un Athlon 750 et une Geforce 2, le jeu n'est pas parfaitement fluide en 1024x768 avec les détails au maximum. Cela dit, je doute que le public visé soit très exigeant au niveau technique. Pour la bande sonore, les musiques sont assez réussies et les bruitages sont classiques, genre « bong » et « ploc » et « schtoing », dans le ton du jeu quoi.

En Deux Mots

UN TITRE MANIFESTEMENT DESTINÉ AUX JEUNES JOUEURS, CAR JE NE VOIS VRAIMENT PAS COMMENT UN ADULTE POURRAIT S'AMUSER UNE SEULE SECONDE LÀ-DESSUS. JE PRÉFÉRAIS RAYMAN EN PLATE-FORME PURE ET DURE, C'ÉTAIT NETTEMENT PLUS INTÉRESSANT.

+ Youpi, c'est Rayman...
+ Youpi, y a plein de couleurs flashy...
+ La réalisation est correcte
- Un gameplay enfantin et simpliste

80 TECHN | 80 DESIGN | 69 INTÉRÊT







MULTIJOUEUR	
Réseau Local	2
Internet Serveur	2

Jouable sur **PIII 500 64 Mo Ram, carte 3D**
Éditeur **Fishtank Interactive, France** Développeur **Breakaway Games** Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **2**

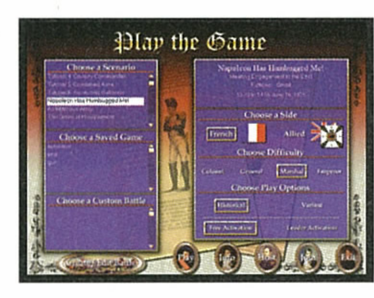
Waterloo, Napoleon's Last Battle

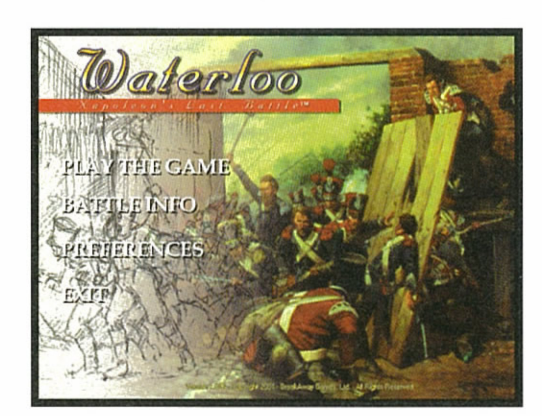
STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Le jeu s'ouvre sur une bande-annonce high-tech avec moult effets 3D dans tous les sens, pour présenter la boîte de développement. Puis une petite musique énervante et désuète depuis 1790 retentit. Oui, c'est bel et bien un wargame napoléonien. Napoléon, pour moi, c'est l'évocation des heures les plus chiantes de mon adolescence, effondré au fond de la classe, priant pour qu'on ne m'interroge pas sur le pont d'Arcole, le peintre David (qui ne méritait apparemment pas de porter un patronyme), l'auto-couronnement de l'empereur et Serge Lama. Sur mon écran, une multitude de petits personnages mal définis (car vus de très très haut) caracolent sur une sorte de terrain qui a pour particularité de se situer entre la 2D et la 3D. À dire vrai, il m'a été impossible de déterminer si j'avais affaire à des sprites ou à des petites merdouilles polygonées.

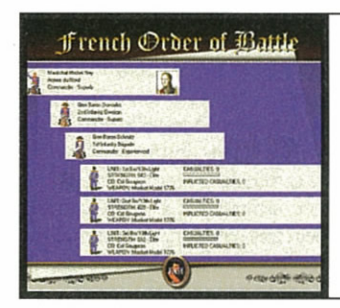
Des animations d'un autre siècle

Les chevaux comme les hommes ont trois mouvements différents pour se mouvoir : patte en avant, au milieu, par derrière et hop ! on revient au premier. Bref, les animations sont atroces, comme vues à travers une lanterne magique de l'époque Empire. Le jeu est une sorte de Stratégie temps réel à la sauce grognards. C'est mieux que du tour par tour, et ça se rapproche un poil de Sid Meier's Gettysburg en bien moins évolué.





> Chouette, un wargame napoléonien ! Allez, comme chaque année, à l'approche de Noël, on va faire amende honorable et se replonger dans cette joyeuse période expansionniste.



Même en zoomant au maximum, il n'y a rien à en retirer graphiquement.



Un moteur situé entre l'ancien et le désuet. En gros, c'est pas du bel ouvrage.



Waterloo, un nom à la sonorité bizarre pour une bataille inutile.

À signaler la présence d'un générateur automatique de batailles napoléoniennes. Quelle riche idée ! Alors que quelques scénarios de la même époque, tels que la bataille de Trafalgar, auraient pu donner naissance à des produits bien sympatoches, on nous ressasse la même soupe. Un service du marketing futé aurait plutôt distribué en France un Austerlitz, histoire d'accrocher le cœur de quelques ultrapatriotes éplorés depuis la défaite de l'empereur. Mais non. C'est Waterloo : ce jeu pue la défaite à tous les niveaux.

Bob Arctor

On le sait rien qu'au titre du jeu : les Anglais et les Français ne seront jamais copains.



Un peu de technique

Que dire de ce jeu à part que son moteur un poil temps réel est la seule vraie caractéristique positive, exception faite d'un aspect historique qui n'intéresse qu'une poignée de vieux Anglais poussiéreux. C'est pas beau, c'est pas maniable, l'interface est mal foutue et les animations sont pitoyables. Au niveau de grossissement minimum, c'est là où le jeu est le plus beau car on confond les éléments du décor avec les troupes.

En Deux Mots

Napoléon est un con. Oui, c'était gratuit mais ça fait du bien (bon, OK, je ne le pense pas vraiment). Le jeu retrace les derniers instants de la grande armée à travers une multitude de batailles où les Français seront plus ou moins perdants, tout comme les joueurs. Que dire de plus ?

+ Le mode plus ou moins temps réel
- Tout le reste





50 INTÉRÊT

Quand les cochons ont une dent contre quelqu'un, ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère : chars, lance-roquettes, leur haine des lapins leur fait faire des miracles technologiques. Sous le signe de l'humour, S.W.I.N.E. vous propose d'aider, à travers une quinzaine de missions stratégiques dans les deux campagnes, l'un ou l'autre camp. Jouerez-vous de la carotte ou du groin ? Dans les deux cas, attention car être lapin ou cochon peut entraîner de larges désagréments physiques. Alors réfléchissez avant de prendre parti.

Entre garenne et phacochère

Chaque carte vous invite à choisir vos unités. Là, vous découvrez les nouvelles à votre disposition et les anciennes déjà parties prenantes de votre groupe militaire. Vous pouvez en acheter ou les upgrader en fonction des crédits alloués souvent, suivant votre résultat sur le terrain. Les deux adversaires possèdent une douzaine de véhicules de puissance similaire. Si les deux camps semblent équilibrés, les différences se développent petit à petit, surtout par l'ajout de particularités (blindage, vitesse…) à un véhicule et l'expérience qu'il a acquise en cours de mission. Plus l'unité détruit, au fil des cartes, des ennemis, plus sa puissance et sa résistance s'accroissent, et alors, un petit groupe d'unités peut très bien venir à bout d'un fort parti ennemi s'il a été boosté à fond. Envoyer au casse-pipe quelques hommes est loin d'être rentable car les véhicules éliminés doivent être rachetés, et surtout, leurs capacités restent limitées. Du coup, les combats ne sont pas rapides, les tactiques prennent en compte les réparations à effectuer en cours de route et les approvisionnements en essence ou en munition. L'Intelligence Artificielle est assez réduite. L'ennemi bouge rarement de ses positions à moins d'un script comme l'attaque d'un village après *n* minutes. La destruction d'un de ses véhicules n'entraîne pas l'arrivée d'un groupe de reconnaissance. L'interface permet de régler l'agressivité de ses unités, mais leurs réactions restent limitées. Ainsi le taux de dommage n'est pas pris en compte dans la retraite, un comble pour un jeu où on cherche à conserver en vie le plus longtemps possible chaque élément. Il arrive de temps en temps qu'un char, au cours de manœuvres, bloque un lance-roquettes, plutôt gênant quand les deux finissent par s'arrêter après avoir dépensé inutilement leur essence et que vous les attendez depuis un petit moment à l'autre bout de la carte. S.W.I.N.E. joue avant tout la carte de l'humour et cherche avec ses nombreuses animations à faire rire plutôt qu'à proposer des combats exigeants. Pas de sang, juste des lumières et des petits fantômes qui s'évaporent, ce jeu est classé dans la catégorie Grand public et est conçu pour une prise en main facile grâce à son interface claire. Certes, les purs et durs en feront le tour en quelques heures, mais les autres prendront leur temps pour apprécier la recherche des dialogues.

Kika





MULTIJOUEUR	
Réseau local	8
Internet serveur	8
Internet IP	8

Jouable sur **PII 600, 128 Mo Ram**
Éditeur **Fishtank** Développeur **Stormregion États-Unis**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **8**

Tant que les carottes ne sont pas cuites, le lapin a toutes ses chances de mettre le jambon à bas, mais ne vendez pas le sanglier avant de l'avoir tué.



S.W.I.N.E.

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Tout au long du jeu, vous pourrez conserver vos meilleures unités d'une mission sur l'autre et les upgrader.



Les animations ne manquent pas d'humour : une mort définitive, et c'est un fantôme de cochon qui s'évanouit dans les airs.



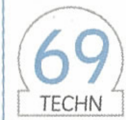
Un peu de technique

S.W.I.N.E. offre toutes les fonctionnalités d'un jeu de stratégie 3D : un zoom, des animations pour chaque unité, des effets météorologiques et des explosions hautes en couleur. A priori tout cela est fort sympathique, mais petit à petit on s'aperçoit que tous ces effets sont limités. Ainsi le zoom existe bien mais ne permet pas d'avoir de réels gros plans sur l'action. De plus, quelques problèmes de drivers graphiques apparaissent et génèrent des bugs. Les animations donnent le ton humoristique mais elles se révèlent vite répétitives. Le gameplay en prend un coup, et après quelques heures de jeu, on décroche quand les challenges ne sont pas au rendez-vous.

En Deux Mots

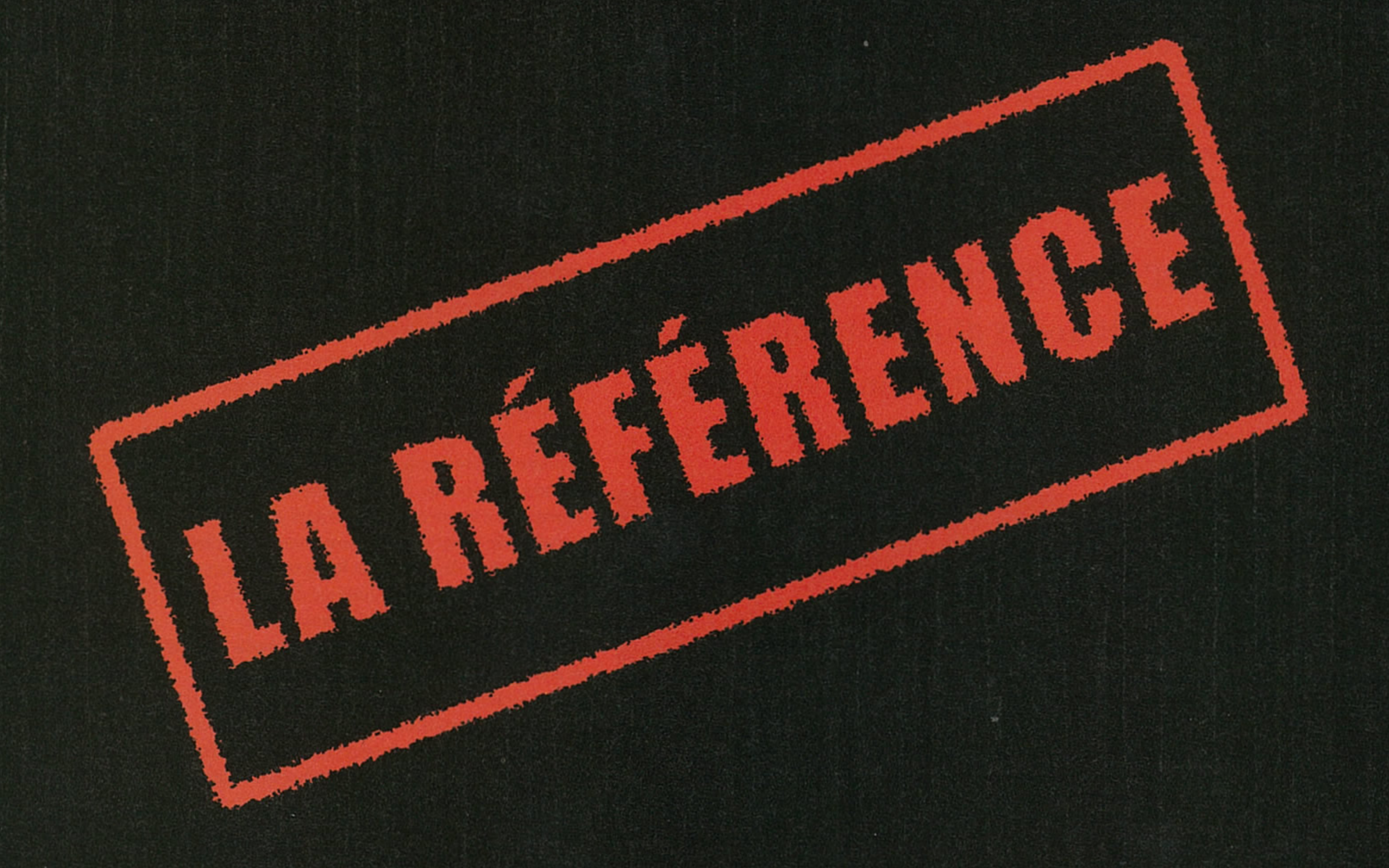
S.W.I.N.E. ne révolutionne pas le jeu de stratégie, mais il offre des variantes intéressantes. Alors même si les challenges ne sont pas extrêmes, on se fait plaisir et c'est le principal.

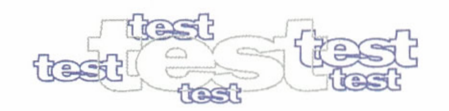
- + L'originalité
- + L'interface claire
- – Les missions assez simples
- – Quelques problèmes de drivers graphiques








LA RÉFÉRENCE





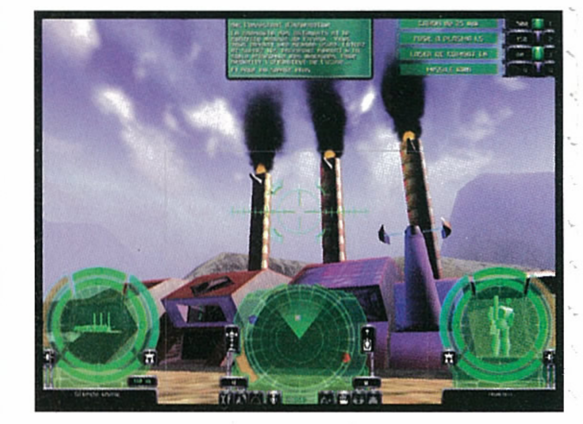


MULTIJOUEUR	
Réseau Local	4
Internet IP	4
Internet Serveur	4

Jouable sur **PIII 500, 128 Mo Ram, Carte 3D**
Éditeur **Monte Christo** Développeur **Nikita Russie**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1 à 4**







Parkan : Iron Strategy

Action/tactique pour tous joueurs - PC CD-Rom

En matière d'action/tactique les titres novateurs se comptent sur les doigts d'un tentacule. On avait eu le fantastique Battlezone. Voici Parkan : Iron Strategy qui tente de faire aussi bien.

C'est clair, les développeurs russes de Nikita ont dû triper sur Battlezone. Avec Parkan : Iron Strategy, ils nous proposent un jeu d'action/tactique qui n'est pas sans rappeler le chef-d'œuvre de Pandemic Studios. Chouette, un peu d'originalité !

Porte-à-porte spatial

Le background de Parkan baigne dans les scénarios de nos séries de S.-F. préférées. Ainsi une espèce extraterrestre, technologiquement super-évoluée, a laissé derrière elle son réseau autoroutier. Une série de portes à la Stargate ont été découvertes, et l'humanité met le pied sur des planètes inaccessibles auparavant par les voyages spatiaux conventionnels. Bien entendu, les charmantes mégacorporations terriennes se ruent sur ces mondes vierges pour exploiter à tout va les richesses locales. Vous êtes mandé sur place avec votre équipage pour faire la police. Le comité de réception est plutôt carabiné. L'une des corporations a mis la main sur une antique arme alienne. Sans vergogne, elle en profite pour décimer vos hommes. Au moment où commence le jeu, vous êtes seul, avec pour unique protection une armure de combat cybernétique et des réserves de batteries pour quelques heures.



On concevra ses unités de combat dans l'usine.

Scaphandre de combat

Ça aurait pu être pire. Votre armure de combat modèle XG-785 révision 2, tout droit sortie des manufactures martiennes, est un beau morceau de technologie. En plus d'embarquer quatre systèmes d'armes différents, dont un lance-missiles, elle peut être utilisée pour prendre le contrôle de bâtiments et véhicules neutres ou ennemis. Par une chance incroyable, comme ça n'arrive que dans les jeux vidéo de série B, un véhicule robot se trouve justement à proximité de votre position de départ. En le capturant, hop ! vous héritez d'un ailier. Cette unité est désormais à vos ordres, et vous pourrez lui commander de vous suivre, de maintenir une position, de partir en chasse et d'autres trucs rigolos. Pour l'instant, vous ne pouvez pas produire de nouvelles unités. Mais si vous prenez le contrôle d'une usine, pour peu que vous ayez les ressources nécessaires, c'est la fête. Vous fabriquerez de nouveaux robots et bâtiments. Parkan n'est peut-être pas le titre qui va révolutionner le monde de la stratégie/action.





Un peu de technique

Le moteur 3D de Parkan propose tout plein de résolutions du 640x480 en 16 bits au 1600x1200 en 32 bits. On peut commuter les effets graphiques comme les reflets dans l'eau, l'EMBM et l'Emboss Bump Mapping. Tout ça pour dire que vous pourrez adapter le niveau de détails aux performances de votre machine. Parkan est quand même assez gourmand quand on enclenche tous les effets. À titre d'info, en 1152x864 Parkan ramait sur un PIII 500 avec TNT2 et 128 Mo de RAM. Côté réalisation sonore, Monte Christo a localisé les dialogues et voix qui sont en français. Les confirmations des ordres sont, comme souvent, très répétitives. Mais les effets de voix robotiques ont été conservés lors de la localisation, ce qui est toujours sympa.

Battlezone lui est largement supérieur. On relève tout de même quelques phases de jeu sympatoches. Par exemple, les bâtiments ne sont pas de simples blocs. On peut entrer à l'intérieur. Pour capturer un bâtiment, il faut donc amener une unité à l'intérieur, monter quelques rampes et se placer sur la zone de contrôle du bâtiment pendant quelques secondes. À l'instar de Tribes ou de Team Fortress, on assiste à quelques séquences d'anthologie où on rushe dans une base ennemie en évitant les tirs de barrage pour pénétrer en catastrophe dans le Q.G..Évidemment, on pourrait envoyer une unité à notre place, mais on ne peut pas vraiment dire que l'I.A. des unités soit à la hauteur d'un joueur humain, pour ce qui est de strafer et d'éviter les pruneaux ennemis. Tant qu'on est dans le chapitre de l'I.A., l'opposant ordinateur n'a pas la présence d'esprit de placer un gardien en défense du point de contrôle de son Q.G.. Mais c'est pardonnable, d'autant que les vaisseaux, de par leur nombre, présentent quand même un challenge décent.

Unités à la carte

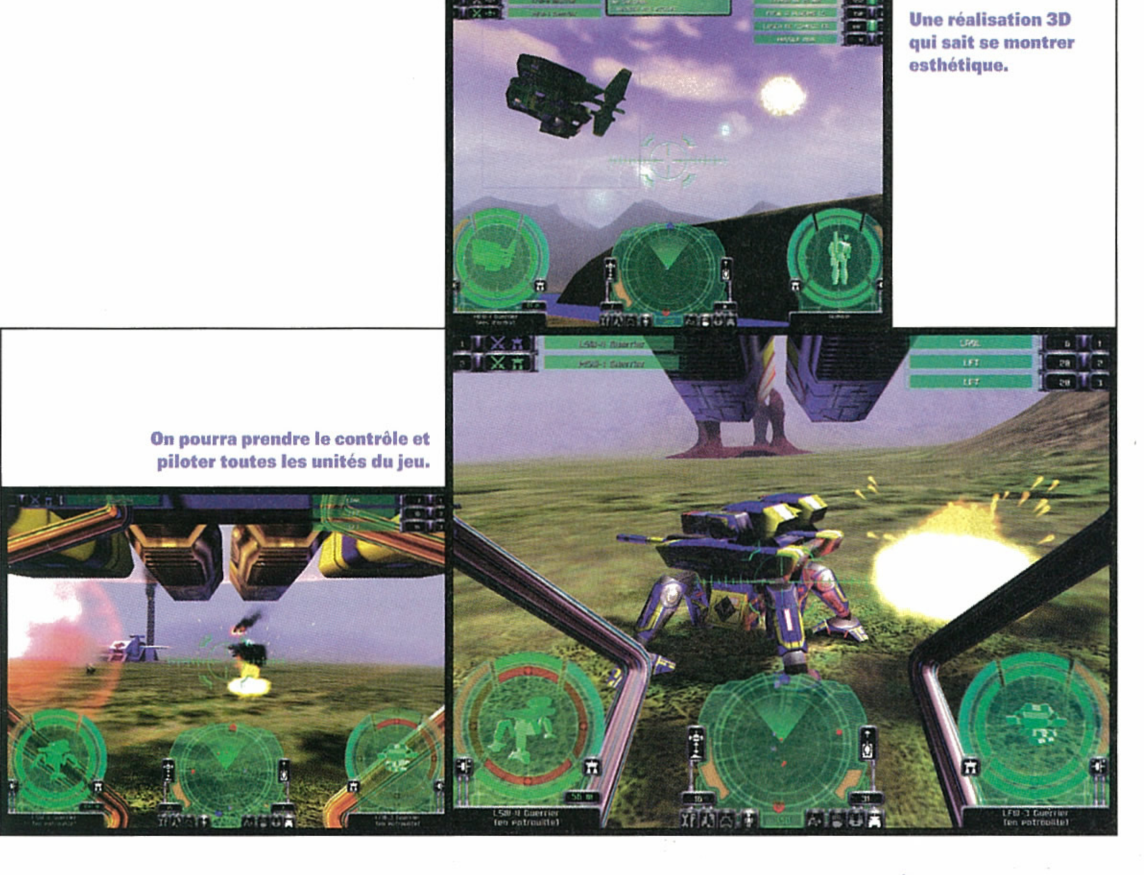
Une fois que vous avez une usine, vous pouvez construire de nouvelles unités pour remplacer celles qui ont été détruites. Votre armure de combat n'est pas directement reliée à chaque bâtiment et unité. Si vous voulez lancer la fabrication de nouvelles troupes, il vous faut pénétrer physiquement dans une usine ou un centre de commande. C'est à mon sens la principale raison pour laquelle Battlezone est largement supérieur à Parkan. Dans BZ, où qu'on se trouve sur le terrain, on continue à avoir un contrôle total sur ses unités et bâtiments. Dans Parkan, on ne peut pas contrôler des unités à trop grande distance d'un bâtiment. Il faudra alors construire un avant-poste pour étendre son périmètre d'action. En définitive, ça nous oblige à être présent directement sur la ligne de front, ce qui n'est pas mauvais si on aime l'action trépidante. Les possibilités de customisation des unités sont intéressantes. Vous pouvez faire votre petite cuisine en choisissant parmi plusieurs châssis (véhicules volant, roulant ou marchant), plusieurs types de moteurs et blindages. Vous démarrez avec des unités simples, et, après une phase de recherche, vous accédez à des warbots plus puissants. Les plus gros warbots du jeu embarquent un armement conséquent. En contrepartie, ils sont plus lents. Sachez, en outre, que comme dans Battlezone vous pouvez les piloter.

Du coup, c'est quand même plus rapide que de crapahuter à pied dans votre scaphandre de combat. Enfin, on dispose sur les warbots d'un système de réparation et d'un camouflage bien pratique pour l'infiltration.

Multijoueur et réalisation

Ne nous voilons pas la face, le scénario de Parkan ne casse pas trois pattes à un canard. Les méchantes mégacorporations et les technologies aliennes, ça démarre bateau et ça continue sur le même thème. La campagne n'est donc pas un modèle d'originalité. En revanche, Parkan propose un mode multijoueur en réseau ou contre l'ordinateur (mode skirmish, escarmouche en français).
Les parties en réseau sur Internet sont gérées via Gamespy.
On ne peut clore ce test de Parkan sans un paragraphe sur la réalisation graphique. Le moteur de Nikita s'acquitte fort honorablement de sa tâche. Les cartes ne sont pas bien gigantesques, mais le résultat à l'écran est parfois très esthétique comme le ciel et les planètes satellites au loin. Le moteur gère des trucs coulos comme les reflets dans l'eau, l'Environment Bump Mapping (EMBM) et l'Emboss Bump Mapping pour peu que votre carte vidéo le supporte. C'est ça le XXIe siècle, coco. Les effets pyrotechniques sont aussi plutôt efficaces : tirs laser, explosions, missiles... Les modélisations des unités sont, par contre, assez classiques, et autant les couleurs flashy vont bien avec les tirs, autant les textures bariolées des unités sont un peu ratées à mon goût. Enfin, je vous rappelle que ce sont des Russes qui ont développé ce jeu. À ma connaissance, il n'y a que les Allemands qui les dépassent pour ce qui est des palettes de couleurs à chier. Détendez-vous amis teutons, je plaisantais. Quoique...

iansolo



Une réalisation 3D qui sait se montrer esthétique.

On pourra prendre le contrôle et piloter toutes les unités du jeu.

En Deux Mots

MALGRÉ UNE PRISE EN MAIN PLUTÔT ARDUE, PARKAN : IRON STRATEGY EST DOTÉ DE QUELQUES TROUVAILLES INTÉRESSANTES. SI LE MÉLANGE ACTION FRÉNÉTIQUE ET COMBAT TACTIQUE VOUS FAIT VIBRER, NOUS NE SAURONS TROP VOUS CONSEILLER BATTLEZONE 2, DONT UNE EXTENSION GRATUITE, COMMUNITY PROJECT, EST CHRONIQUÉE DANS CE NUMÉRO.

+ Quelques concepts originaux
+ Unités que l'on peut piloter et designer
– Prise en main ardue
– Palette de couleurs des unités





80	79	77
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT







JOUABLE SUR **PIII 500, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **EIDOS** DÉVELOPPEUR **CRYSTAL DYNAMICS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**



Il n'y a pas ou peu de boss. Généralement, les huiles sont présentes pour faire uniquement la conversation.

Histoire de voir le frisson de la méfiance parcourir votre échine, chers lecteurs, je vous l'annonce d'entrée : Soul Reaver 2 est un jeu console… « Shhhhhhhh ! » font les poils dans le dos.

Soul Reaver 2

ACTION/AVENTURE/PLATE-FORME POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

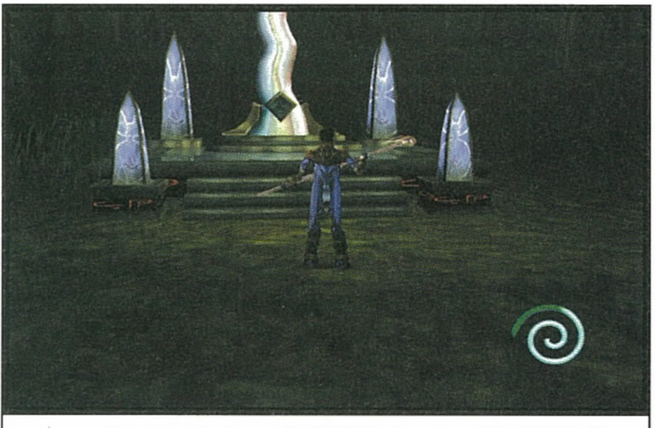
Et pourtant, il n'y a pas de quoi fouetter un chat. Pour ceux qui ont la mémoire courte, Soul Reaver, premier du nom était déjà sorti sur nos PC il y a bien dix-huit mois de cela, et, jusqu'à présent, je n'ai pas vu d'autres transfuges de la console qui aient si brillamment réussi leur examen de passage sur une bonne bécane.

Il était une mal-fois

Bien qu'il y ait un 2 derrière Soul Reaver, il est important de préciser que ce titre fait partie d'un univers qui contient trois jeux en tout. Le premier se nomme Blood Omen : Legacy of Kaine et propose toute une mythologie vampirique. Cette dernière fut développée dans le premier Soul Reaver et continue dans soul River 2. Elle trouvera probablement un nouveau domaine narratif dans le Legacy of Kaine : Blood Omen 2, actuellement en développement (source : RaHaN, de Joypad).
Pour revenir sur Soul Reaver, un petit récapitulatif s'impose. En gros, dans le premier, on joue le rôle de Raziel, un puissant lieutenant vampire de Kaine (le mec de Legacy of Kaine, donc), vampire lui-même de son état depuis des lustres. Pendant tout le premier épisode, la motivation principale de Raziel est de se venger de Kaine, responsable d'une putain de malédiction ayant quelque peu démoli notre héros en le rasant de trop près à l'aide de la Soul Reaver, une épée surpuissante, spécialement conçue pour transformer du vampire en rien. L'histoire se terminait alors par une confrontation, à la fin de laquelle Kaine se barrait par un portail espace-temps, suivi de près par Raziel cherchant toujours à obtenir vengeance.



Il est possible de se servir de la Soul Reaver comme arme à distance.



Les sauvegardes se font à l'aide de savepoints réutilisables. Bon, d'accord, ils sont beaux, mais ils n'en sont pas moins savepoints.

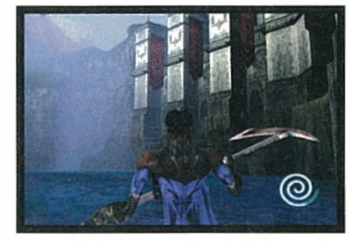
Vengeance !

Soul Reaver 2 commence donc par une cinématique, dans laquelle on peut revoir cette fameuse confrontation. Passé le portail spatio-temporel, le jeu commence en présence du sorcier Moebius, maître du temps, et des lieux par la même occasion, pourfendeur de vampires, qui nous donnera pour mission de continuer à poursuivre Kaine et les confrères de son espèce, afin qu'ils puissent tous passer de non-vie à trépas-trépas.
Pour la circonstance, Raziel a gardé ses pouvoirs si durement acquis pendant le premier Soul Reaver, ainsi que l'intégralité de ses compétences. Contrairement au premier, on peut déjà se permettre de nager, ou encore, de s'agripper au mur. On peut toujours planer grâce à nos fausses ailes, on peut toujours basculer d'un plan d'existence normal vers le plan éthéré, on peut toujours empaler les gens, et on peut toujours se nourrir de leur essence afin de faire le plein. De plus, on est déjà propriétaire de la soul Reaver, ce qui rend d'inestimables services.

Expression graphique

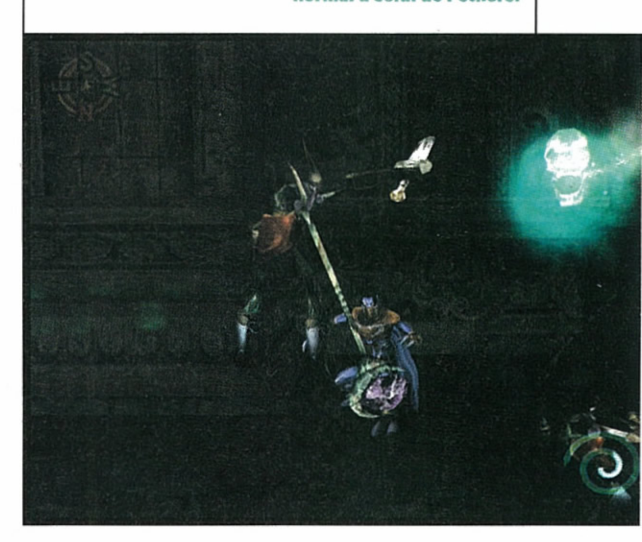
Ce qu'il y a de plus marquant entre le premier et le deuxième Soul Reaver, c'est le progrès dans la qualité graphique du jeu. Dans le premier, déjà, ladite qualité graphique était absolument remarquable. Là, on se dit que les autres jeux PS2 qui arriveront sur PC auront intérêt à prendre exemple sur Soul Reaver 2. Le jeu est simplement beau. Suffisamment beau pour que même un bon nombre de développeurs PC s'y intéressent. Certes, il y en aura toujours qui me diront que c'est fondamentalement moins beau que Max Payne, Mafia et d'autres... Mais je me contenterai de leur répondre que contrairement à ces derniers jeux si somptueux, Soul Reaver 2, tourne superbement sur des configs modestes. Bien que les décors ne soient pas plus détaillés que dans d'autres jeux, ils sont ici savamment agencés et mis en valeur par des éclairages très habiles. Du coup, l'ensemble prend une grande profondeur graphique et apporte une intense atmosphère fantasque au jeu. C'est vraiment un plaisir que de se promener là-dedans.
De plus, les personnages sont « designés » avec toujours autant d'originalité et de méticulosité dans les différents détails vestimentaires et morphologiques. Fond, forme, et autres considérations philosophiquement proches de ces concepts. Il ne faut pas se fier aux apparences. Soul Reaver, en matière de gameplay, est très différent du premier tome. Puisqu'ici les pouvoirs du premier sont déjà acquis, on ne fait plus une course aux super-pouvoirs afin de devenir plus puissant. Pour donner une idée, les boss de niveaux on eux mêmes disparu. Certes, si on n'a pas joué au premier, il y aura un temps d'apprentissage du personnage nécessaire, ce qui pimentera un peu plus le jeu. Mais une fois les bonnes habitudes acquises, le constat reste le même. L'action s'articule donc beaucoup plus sur le background. On le découvre un peu à la manière dont on pourrait découvrir l'intrigue d'un roman policier. Du coup, le rythme du jeu est beaucoup moins tendu et oppressant que dans le premier. Contrairement à Soul Reaver, la progression, dans Soul Reaver 2, se fait dans des niveaux absolument somptueux par leur gigantisme, et non plus somptueux dans leur « glauquitude ». De fait, on se retrouve dans un jeu où on doit plus résoudre des puzzles, certes de qualité, qu'acquérir de nouvelles compétences au risque de sa non-vie. C'est ce qui nous amène naturellement au petit hic principal du jeu : il est moins palpitant que son prédécesseur. Chaque phase importante du scénario n'est plus entrecoupée par un combat contre un boss, mais, cette fois-ci, par un long dialogue avec l'un de ceux qui aurait pu être un boss. Ce qu'il y a d'idiot, c'est que les dialogues, bien qu'ils soient importants, ont un ton particulièrement chiant-branlator-sommet-du-rasoir... Pire que tout ce que j'ai pu croiser dans des parties de Vampires masterisées par des associations parisiennes du type Camaria. C'est vraiment con, un peu plus de rythme aurait été bienvenu.
Il y a donc autant de différence dans le gameplay entre Soul Reaver 2 et Soul Reaver, qu'il y en a eu entre Soul Reaver et Legacy of Kaine. Cette fois-ci, on a droit à un jeu exploratoire du type Tomb Raider, mais de qualité (pour meilleure preuve, les améliorations que l'on peut apporter à la Soul Reaver permettent simplement au joueur d'accéder à de nouveaux niveaux). D'ailleurs, tant qu'on en est aux regrets, on déplorera au passage le mode de sauvegarde autant à chier que dans le premier.
Soul Reaver 2 est donc un bon et très beau Tomb Raider-like, et grâce aux multiples capacités qu'offre Raziel, on peut dire que Crystal Dynamics a presque su réinventer le genre.

Pete Boule





On retrouve la capacité de passer du plan d'existence normal à celui de l'éthéré.



Un peu de technique

Soul Reaver 2 tourne merveilleusement bien sur un PIII 500, affublé d'une GeForce2 Mx. On peut se permettre de monter dans des résolutions du genre 2048x1536 sous XP, parce que le jeu tourne aussi très bien sous XP. Pour le son, c'est très correct. Cependant, Soul Reaver 2 a réussi à créer un paradoxe pour le doublage des voix : elles sont de très bonne qualité, on sent même un jeu d'acteur derrière, mais, malheureusement, elles ne sont pas synchronisées en post-labial. Ça ferait presque rire.



On retrouve la capacité de passer du plan d'existence normal à celui de l'éthéré.

Savoir faire et défaire

Comme dans le premier Soul Reaver, Raziel, le héros, est capable de faire plein de choses différentes, comme planer, avaler des âmes pour faire le plein, grimper aux murs, et passer à travers les grilles. La seule différence, c'est que toutes ces compétences sont accessibles dès le début du jeu.









En Deux Mots

SOUL REAVER 2 EST TRÈS DIFFÉRENT DU PREMIER PUISQU'ICI, C'EST SURTOUT UN JEU EXPLORATOIRE À LA TOMB RAIDER AUQUEL ON A DROIT. CEPENDANT, DEVANT LA QUALITÉ GRAPHIQUE, SONORE ET LA RICHESSE DU GAMEPLAY, ON Y JOUE AVEC PLAISIR.

- + C'est très beau
- + L'ambiance fantasque prédominante
- − Le système de sauvegarde
- − Le gameplay un peu moins riche que dans le premier Soul Reaver

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
86	93	80







Jouable sur PIII 500, 64 Mo Ram, carte 3D
Éditeur Jowood Productions **Développeur** Reflexive Entertainment Allemagne **Texte et voix** VO **Nbre de joueurs** 1

Un monde d'arbres et de barrières.



Zax, le héros, est une sorte d'humanoïde à tête de mandrill. J'en connais d'autres qui ont une tronche aussi épouvantable, mais au moins, ils restent dans leur coin sans s'écraser comme cet abruti sur la planète des arbres. Heureusement l'ordinateur va lui donner des conseils pour qu'il puisse s'enfuir au plus vite, et nous aussi.

Zax : The Alien Hunter

JEU CLIQUANT POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom



En terminologie de spéléologue, on appelle ça une grotte « active ».

Zax ressemble à une immense balade forestière. À certains moments, je me surprenais même à penser que j'étais en pleine partie de « La chasse au trésor », cette fantastique émission avec un gars en rouge qui court d'un bout à l'autre de la France en obéissant aux ordres des candidats. Donc le jeu est là : notre copine nous donne des instructions à partir du vaisseau, et on s'élance vers un destin totalement dirigiste où le puzzle le plus complexe consiste à activer un levier pour ouvrir une porte qui se trouvera, dans le pire des cas, sur un autre écran. Ce ne sont certes pas des énigmes pour un sphinx, mais plutôt pour un sphincter. Côté variété, j'avoue que j'ai eu grand-peine à parcourir plusieurs heures durant une jungle épaisse dont la variété n'a d'égale que le nombre d'arbres qui la compose (six). Heureusement les ennemis sont là, d'une grande diversité eux aussi et diablement bien foutus puisqu'on trouve tout un écosystème qu'un biologiste jugerait totalement fonctionnel : robots, phacochères et cruches de terre cuite. Ces dernières sont totalement redoutables. Au départ, on ne se méfie pas, puisqu'elles ne bougent pas trop, ne font pas mine de nous agresser. Alors on passe à côté, on en casse deux ou trois, histoire de se la jouer racaille et rien : que des bouts de terre cuite. Du coup, on laisse tomber jusqu'à ce qu'on comprenne qu'une potiche sur dix renferme quelque chose de valable. Et là, c'est la fracture, l'Armagedon, le génocide, le Massada de l'amphore : on revient sur son chemin pour les briser les unes après les autres au cas où. Que c'est pénible tous ces meurtres, ce que ça peut durer longtemps. Les robots existent en plusieurs largeurs : les gros sont plus forts et lancent des trucs verts. Pour se défendre, on a un bouclier que l'on recharge avec les points jaunes que laissent ces derniers. Cette allégorie de Pac-Man frise le génie.

Bob Arctor

Des grottes avec des robots dedans et des trucs bleus.

Un peu de technique

Le côté le plus surprenant de Zax concerne certainement ses graphismes. Son moteur, totalement 2D, et son graphisme ne sont pas sans rappeler Fallout. Sur une bécane rapide, le personnage tremblote : c'est la rançon de son moteur qui permet, à l'instar de Commandos, de zoomer fortement en arrière.

En Deux Mots

Le trip Robotron, consistant à courir en tirant sur des cibles pendant des heures, ne m'amuse plus assez. S'il y a des amateurs de ce genre de jeux à la Bermuda Syndrome, ils seront peut-être comblés.

- \+ Le moteur graphique 2D : très convenable
- \+ Le côté vieillot du gameplay
- \- Énigmes idiotes
- \- Rapidement répétitif
- \- Pas assez de variétés dans les monstres, armes, power-ups

75	80	65
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



CAUET 6h-9h

OSEREZ-VOUS

PRENDRE VOTRE DOUCHE AVEC LUI ?

europe2.fr



LE MEILLEUR DE LA POP

Toutes les fréquences sur europe2.fr
et sur le 0 892 704 804 (2,21 F/min)



Opération Flashpoint :

Red Hammer

ADD-ON POUR OPÉRATION FLASHPOINT POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

C'est la première fois de toute ma vie qu'un jeu me fait cela : depuis sa toute première bêta reçue bien avant l'été, je n'ai pas passé une semaine sans faire deux ou trois parties d'Opération Flashpoint. À croire que ces Tchèques se sont réunis en comité secret au fond d'une cave, ont étudié mon cas pendant plusieurs années et ont programmé ce jeu rien que pour moi.

Selon moi, les deux seuls gros défauts du premier jeu sont l'absence de campagne dynamique (maintenant qu'on a bien fait le tour du produit, on imagine à quelles difficultés énormes les développeurs se seraient heurtés) ainsi que d'une campagne dans le camp soviétique. C'est d'autant plus frustrant qu'on ne sait pas vraiment comment ils ont débarqué sur l'archipel, de quelle façon ils ont traité les civils et quelle était la couleur du slip du général Guba, l'instigateur de l'invasion. Mais voilà qui est désormais réparé.





Le jeu militaire de l'année

Il aurait été très tentant de faire de Dimitri Lurkin un soldat soviétique un peu pacifiste, doutant des ordres de son camp, et a fortiori de son commandant en chef (donnant tellement dans le rouge qu'il sort du spectre de la lumière visible). Eh bien non. Autant on pouvait taxer la campagne américaine d'antisoviétique primaire (et pourtant, Dieu sait si les Tchécoslovaques n'ont jamais été ennuyés par l'Armée rouge), autant les développeurs de Bohemia Interactive sont allés dans le même sens quant au ton de l'add-on. Le héros est un super coco, bien conscient de ses actes et de la mollesse du gouvernement de l'Union soviétique de l'époque (on est en période pré-Gorbachevienne, je vous le rappelle). Du coup, c'est la rage au cœur et la balle au fusil qu'il s'embarque pour cette joyeuse aventure populaire. Dimitri fait partie de l'armée régulière, de la piétaille. On apprendra la petite histoire de sa vie au fur et à mesure qu'il va devenir un héros de l'Union soviétique et changer son cursus militaire pour être enrôlé chez les Spetnaz.



Un Chinook largue quelques troupes au-dessus de nos positions.





MULTIJOUEUR	
RÉSEAU LOCAL	16 JOUEURS
MODEM DIRECT	16 JOUEURS
INTERNET SERVEUR	16 JOUEURS

JOUABLE SUR **PIII 700, 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **CODEMASTERS** DÉVELOPPEUR **BOHEMIA INTERACTIVE TCHÉQUIE** TEXTE ET VOIX **VF**

Des missions bien complètes

Dire que chacune des vingt missions sont autant de réussites n'est pas une exagération. Comme d'habitude, on reconnaît la « Bohemia's touch », celle qui distingue les meilleurs scénarios solo réalisés par les joueurs (et y en a qui sont sacrément doués) de ceux des développeurs : les voix, les synchronisations des lèvres, les cinématiques réalisées avec le moteur du jeu totalement maîtrisées et tout bonnement, l'histoire (militaire mais passionnante). Pareillement, les briefings sont toujours aussi complets, et demandent plus que jamais une étude approfondie du terrain et des objectifs avant que l'on s'élance comme des petits sauvageons. C'est d'autant plus vrai qu'on aura peu d'occasions d'agir en simple subalterne. Bien vite, on devra se démener par nous-mêmes et prendre le commandement des troupes. Oui, ce cher Dimitri a un joli plan de carrière devant lui. Si à l'époque d'Opération Flashpoint, le joueur ricain ne disposait pas de toutes les armes qu'ils ont désormais en dotation après les différents patches, les Soviétiques de Red Hammer vont être confrontés à ces mêmes upgrades. Il est plutôt courant de voir des G.I. armés de Steyr Aug et d'autres trucs qui tirent loin (et avec précision). En fait, on pourrait croire qu'il serait plus tentant pour le joueur de jeter son AK-74 au sol pour s'emparer des armes de ses victimes mais ce n'est pas souvent le cas. La Kalash tire à une bonne cadence, a un recul assez réduit et permet de balancer la purée sur un groupe de soldats tout en se rechargeant très vite. Tout cela pour vous dire que vous allez vous prendre en pleine tronche le matos dernier cri des Ricains, millésimé 1985. Nouvelles armes donc, mais aussi nouveaux véhicules. Si l'artillerie était plutôt absente du premier jeu, les navires américains amarrés à quelques encablures de la grève n'hésitent jamais à balancer quelques salves sur les positions où vous vous trouvez, ou sur des routes où vous devez passer. Chacune de ces vingt missions offre des rebondissements et de très nombreux objectifs, dont la plupart n'apparaissent pas pendant le briefing mais au cours du jeu. C'est d'ailleurs ici le seul principal défaut du pack : on a tendance parfois à balancer toutes ses roquettes sur une colonne de chars juste avant d'apprendre qu'il y en a encore une ou deux dont il faudra s'occuper, ce qui nous oblige à recommencer tout à zéro. Le jeu est aussi beaucoup moins tolérant en ce qui concerne les morts. Certaines missions considérées comme « très dures » effacent tout bonnement votre sauvegarde pour ne conserver que le dernier « Retry point » qu'il vous a attribué. À noter, pour les morts les plus cruelles, l'apparition (et parfois l'abus) de ralentis pour bien nous montrer la manière dont on crève comme un rat si le décès a été instantané (explosion d'obus et compagnie). La durée des missions de Red Hammer est aussi beaucoup plus importante que celles d'Opération Flashpoint : certaines dépassent l'heure. Parfois on attend une dizaine de minutes qu'un événement se produise, et si on joue le jeu (et que l'on n'abuse pas de la touche vitesse X4), ça peut durer vraiment longtemps, mais ça ajoute beaucoup à l'ambiance de guerre.



Notre héros en panoplie de Spetnaz.

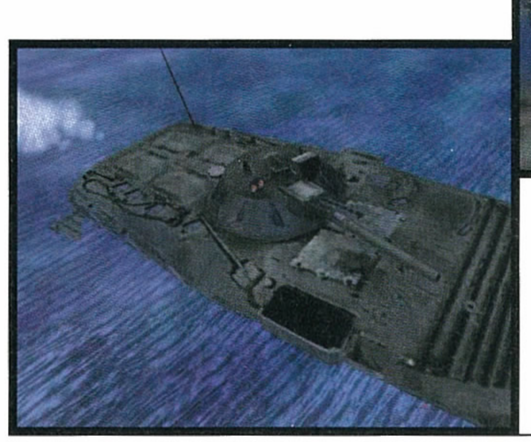


Le D-Day soviétique. Assaut d'une plage défendue par l'armée américaine.

L'Armée rouge a bien du mérite : ces salauds capitalistes sont des petits malins.

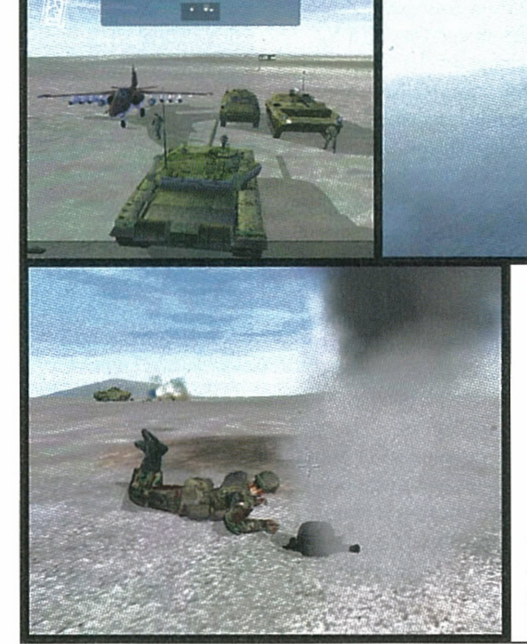
Codemasters nous met en boîte boîte

Comme vous l'avez remarqué, ces quelques pages parlent de deux packs différents : La Gold Edition et la Campagne Red Hammer. Les deux contiennent tous les add-ons, patches et bidules disponibles à ce jour, mais seul le premier contient en plus Opération Flashpoint. Ne vous gourez pas. À l'heure où j'écris ces lignes, les deux produits sont déjà dispos dans les bacs et se vendent comme des petits pains. La différence entre la version boîte et celle qui sera dispo sur le Net est plutôt minime : dans la boîte (format DVD, of course), un manuel d'installation minimaliste de quelques pages et un guide stratégique pour... le premier jeu. Celui-ci est d'ailleurs pas mal écrit et remplit fort bien son rôle de Soluce. Cependant, les conseils tactiques sont assez bidon, et trop succincts. Mais le pire de tout c'est cet horrible tutoiement employé par le traducteur. Tiens, voilà ce que je vais faire à partir d'aujourd'hui : enlever 80 % de la note d'intérêt à chaque jeu qui me prendra pour son « pote ». Pour le moment, et contrairement à ce que Codemasters avait annoncé, la version en download (moins chère de moitié) de Red Hammer n'a pas encore été mise en ligne. Avec un peu de chance, elle le sera au moment où vous nous lirez. Si vous avez une bonne connexion Internet, n'hésitez pas à faire quelques économies.



Oui, la plupart des transports de troupes et blindés légers soviétiques sont amphibies.





Un jeu cruel et aussi crado que dans la réalité.

Les nouveautés

Pour tous ceux qui n'ont pas suivi la grande saga de la rubrique Patches, voici la liste des unités et des armes que l'on trouve en plus du jeu de base dans les nouveaux titres. Il y en a plein d'autres en freeware et même des packs d'objets permettant de disposer à sa guise, sur le terrain, n'importe quel objet ou immeuble du jeu, mais côté officiel voici ce que l'on aura à disposition :

Armes :



Fusil de chasse Kozlice (civils)

Lance-grenades (États-Unis) et (URSS)

XM-S + lunette (États-Unis)

Steyr Aug (États-Unis)

G36A (États-Unis)

Bizon+silencieux (URSS)

Aviation :

A-10 Bombes guidées laser (États-Unis)	Support Sol
SU-25 (URSS)	Attaque au sol
AH-64 Apache (États-Unis)	Attaque
Oh-58D Kiowa + visée laser (URSS)	Reco-Attaque
CH-47D Chinook (États-Unis)	Transport

Blindés :

M-163 Vulcan (États-Unis)	Anti-aerien
HMMWV (États-Unis)	Tout terrain
BMP-2 (URSS)	Blindé Léger
BRDM-2 (URSS)	Transport
M2A2 Bradley (États-Unis)	Blindé Léger
Trabant (Civils)	Voiture pourrie

Un archipel d'îles pourries où il ne fait pas bon vivre

Sans rien vouloir dévoiler du contenu des missions, sachez que Dimitri va se retrouver abandonné par ses camarades comme un con, qu'il devra se débrouiller par lui-même à travers une série de missions bien plus dures que celles du jeu original. Bien souvent, il faudra explorer une zone pour y découvrir des trésors cachés (véhicules, armes), ou tout simplement les clefs de contact pour ce camion qui pourrait tellement nous servir. On rencontre aussi quelques-uns des protagonistes d'Opération Flashpoint. Le général Guba en personne qui nous confie la tache de balader sa « secrétaire » Angelina d'un point à un autre ; ce qui est, comme vous l'avez deviné dès les premières secondes de jeu, une mission bien plus périlleuse qu'il n'y paraît. À l'instar d'Opération Flashpoint, Dimitri devra utiliser un panel très étendu de véhicules, d'armes ou d'ustensiles, passant des uns aux autres tel cet abominable homme-orchestre que je

Des missions complexes, faisant découvrir tous les aspects du jeu



Dimitri. Je trouve qu'il a un air de ressemblance avec Chris du magazine « Joypad ».

Les premières minutes

L'invasion de l'île en soi est assez spectaculaire et les ordres sont stricts : ne pas tirer sur un civil désarmé. Il pourra toujours servir de collaborateur si on le traite bien. Du coup, c'est la panique lorsqu'on débarque sur la petite plage à l'assaut d'une colline et d'un petit village. Les habitants du cru sont là, ils gambadent partout comme des petits fous, essayant de fuir avec leur Lada boostée en 2CV. Mais rapidement certains d'entre eux sortent leur fusil de chasse pour asperger les touristes russes qui sont venus en villégiature sur des vedettes rapides. C'est un cauchemar : qui tuer ? Qui épargner ? Et encore, ce ne sont que des civils, pour les résistants et les Américains c'est encore une autre paire de manche. Mais réservons ça pour plus tard dans le jeu

De nouvelles options

Certaines missions donnent l'occasion de découvrir de nouveaux super-pouvoirs aux héros qui ont été rajoutés pour l'occasion dans la campagne. Un scénario où vous devez subir un siège en bonne et due forme vous permet d'aménager des défenses un peu comme bon vous semble.
Dans le menu contextuel accessible par le troisième bouton de la souris, on trouvera un « place fences » qui permettra de disposer des barbelés à l'endroit où l'on fait face. C'est diablement utile, et cela décuple l'intérêt de la mission qui se passe au milieu d'un village doté de rues étroites. Pareillement, il sera aussi possible de placer des caisses d'armes et de munitions aux endroits souhaités. Si cette possibilité n'apparaît que vers la onzième mission, on devrait la voir fleurir très bientôt dans les scénarios réalisés par les utilisateurs.



voyais tout jeune dans les « Jeux de 20 heures » sur FR3. (Si un lecteur peut m'envoyer le nom de ce pauvre gars qui avait une sorte de lapin mort sur l'épaule et qui jouait de la grosse caisse et de l'harmonica, qu'il m'écrive sans plus tarder, mon psychanalyste est très intéressé). Cette fois-ci, Bohemia joue aussi beaucoup sur le fait que les véhicules que l'on trouve sont abîmés, manquent de munitions, ou d'essence, et qu'avant de pouvoir les utiliser il faudra les remettre en état, si on en a l'occasion, ou conduire avec moult précautions.
Cela donne l'occasion d'accomplir des « mini-quêtes » au sein de missions, ce qui rallonge la sauce d'une fort belle façon.

Bob Arctor

Un excellent add-on pour la meilleure simulation militaire à ce jour.





Le niveau de modélisation est bien meilleur que celui des appareils du premier jeu.



Et un serveur en ligne chez nous

Depuis ce mois-ci, vous pouvez voir sur le site du www.joystick.fr un serveur d'Opération Flashpoint tout à fait fonctionnel (en fait, au moment où j'écris, il plante ; je joue donc mon avenir sur un pari audacieux) contenant tous les sets de cartes des upgrades. Pour organiser des parties, prévoir des affrontements et commencer la guerre froide, passez donc par le forum du site dédié aux jeux en réseau.





Un peu de technique

Rien à dire de ce côté, ce jeu étant principalement un add-on complété par tous les patches et upgrades sortis jusqu'ici. Toutefois, sachez qu'une utilisation intempestive de l'accélération du temps peut faire foirer certaines missions (des véhicules qui loupent un trigger qui ne déclenche plus rien, ou ce genre de problèmes). Donc avant de râler pour rien, jouez en temps réel, c'est tellement plus marrant. Fonctionne sous XP.

En Deux Mots

RED HAMMER EST UN ADD-ON QUI PEUT PARAÎTRE PETIT (VINGT MISSIONS) PAR RAPPORT À L'INCROYABLE CONTENU SOLO D'OPÉRATION FLASHPOINT. POURTANT, IL N'EN EST RIEN : CHACUN DE CES SCÉNARIOS DURE GÉNÉRALEMENT PLUS LONGTEMPS QUE LES PLUS LONGS DU PREMIER JEU. EN OUTRE, LEUR QUALITÉ EST BIEN SUPÉRIEURE AVEC ENCORE PLUS DE REBONDISSEMENTS ET D'OBJECTIFS QUI S'AJOUTENT EN COURS DE PARTIE. POUR FINIR, ON DISPOSE D'UN JEU TOTALEMENT PATCHÉ ET DISPOSANT DE TOUTES LES UNITÉS SORTIES À CE JOUR. UN MUST !

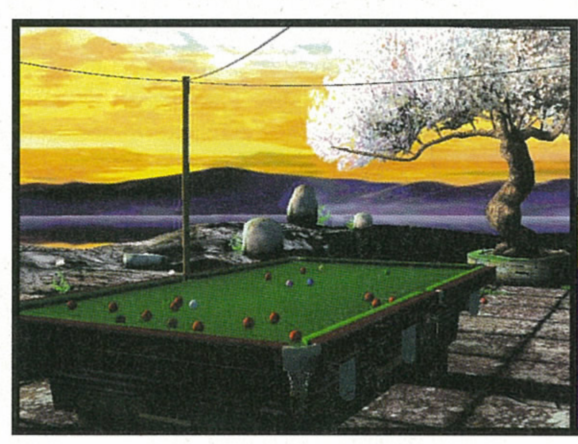
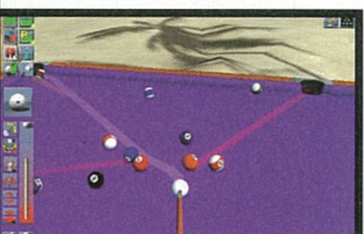
+ Les missions très longues et admirablement scriptées
+ Les nouvelles armes, troupes et véhicules
− Pas de nouveautés question unités depuis les upgrades
− Pas de nouvelles missions solo

82	82	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT




MULTIJOUEUR	
Réseau Local	oui
Internet IP	oui

Jouable sur PIII 500, carte 3D **Éditeur** Virgin Interactive
Développeur Awesome Angleterre
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 1 à 2 joueurs

Jimmy White's Cueball World

Simulation de billard pour tous joueurs - PC CD-Rom

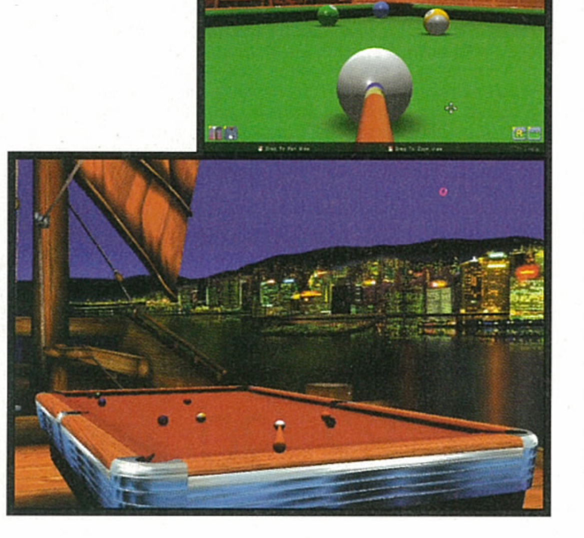
Amateurs de billard, à vos queues ! Jimmy White est de retour avec la blanche, la noire et la « 5 » au fond en 2 bandes.

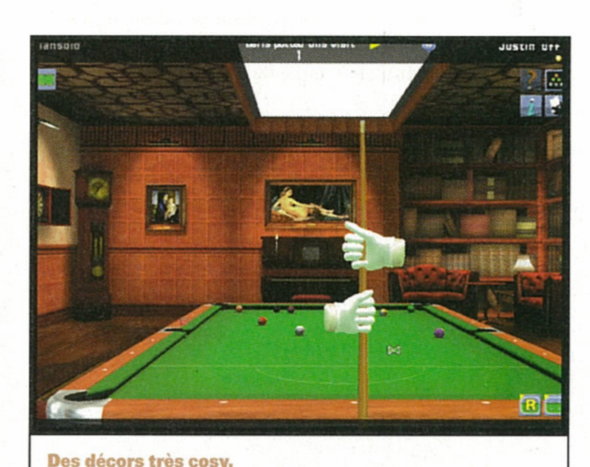
Le billard se plaît bien sur ordinateur. De Virtual Pool à la série des Cueball (déjà présents sur Amiga), on a vu défilé pas mal de simulateurs de billard sur nos bécanes. Jimmy White's Cueball World, baptisé du nom d'une vedette outre-Manche, nous arrive dans une nouvelle version enrichie aux extraits de bifidus actif. On peut s'interroger : qu'est-ce qu'un amateur est en droit d'attendre d'une énième simulation de billard ? Un comportement physique plus réaliste ? C'est le cas ici. L'angle de rebond dépend maintenant de la vitesse de la boule. Une I.A. des adversaires joués par l'ordinateur améliorée ? Effectivement, les concurrents que l'on affronte dans Cueball World sont maintenant différenciés. Mais personne n'avait eu l'idée jusqu'à présent de nous faire jouer au billard dans le désert ou la jungle d'Amérique centrale. Ce que nous propose Awesome pour cette nouvelle version de Cueball.

Around ze worldeuh

Effectivement, en triomphant de l'ordinateur on débloque l'accès à de nouveaux terrains de jeu. Les décors sont très réussis et nous baladent aux quatre coins du Globe : le cercle de pierres dressées de Stonehenge, un jardin zen sur le Mont Fuji, les ruines d'un temple Maya, une plage de sable fin, une barque sur le port de Hong-Kong, un… cimetière et même l'intérieur d'un ordinateur. Chacun de ces environnements 3D est richement détaillé avec des objets et animaux en mouvement et des effets de lumière classieux. L'environnement de base est aussi très cosy : feu de cheminée, fauteuils de cuir et tête d'élan empaillée. On a fait des progrès depuis les premiers Virtual Pool. Du joueur contrôlé par l'ordinateur, on ne voit que les mains. En fait, des gants blancs. Ce qui fait qu'on a un peu l'impression de jouer au billard contre Rayman. Je vous rassure, le niveau de jeu est bien présent. Cueball World intègre la totalité des règles et types de jeux de billard : 8 balls, 9 balls, 14 : 1, snooker, billard français et aussi des trick shots, pour s'entraîner à des figures particulières. Enfin, comme dans les versions précédentes, on pourra se divertir avec des petits jeux sympathiques comme le jeu de fléchettes incontournable du pub anglais.
Bref de bref, Jimmy White est bien réalisé et très complet. N'empêche, quelques détails m'ont quand même gêné. Le billard français sur une table avec des trous.. euh ça doit être une erreur sur cette version de test. Ensuite le jeu annonce à l'avance le point, avant que les balles aient fini leur trajectoire. Ça casse un peu le suspense. Le défaut le plus énervant à mon goût c'est la gestion de la caméra. Si on se place en vue rasante pour mieux viser, le programme tient à tout prix à redresser la caméra. La gestion de la caméra est un peu lourdingue, mais on s'y fait. Notons enfin qu'il est possible de jouer à deux sur une même machine ou en réseau local ou via Internet.

iansolo




Des décors très cosy.

En Deux Mots

Jimmy White's Cueball World ne décevra pas l'amateur de billard sur ordinateur. Joliment réalisé et très complet, on lui reproche juste une interface un peu lourdingue.

+ Chouettes environnements 3D
+ Modèle physique amélioré
− Interface un peu lourdingue


80 TECHN

82 DESIGN

84 INTÉRÊT

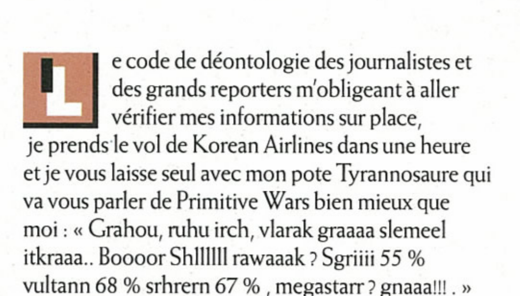






MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Modem Direct	2
Internet Serveur	8

Jouable sur PIII 500, 64 Mo RAM, carte 3D
Éditeur Arxel Tribe
Développeur Wizardsoft Corée
Texte et voix VF



Le code de déontologie des journalistes et des grands reporters m'obligeant à aller vérifier mes informations sur place, je prends le vol de Korean Airlines dans une heure et je vous laisse seul avec mon pote Tyrannosaure qui va vous parler de Primitive Wars bien mieux que moi : « Grahou, ruhu irch, vlarak graaaa slemeel itkraaa.. Boooor ShlIllll rawaaak ? Sgriiii 55 % vultann 68 % srhrern 67 % , megastarr ? gnaaa!!! . »

Primitive Wars
Jurassic era

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom

Pris dans les filets

Bon, c'est la cata : personne ne veut bosser dans le même bureau que lui, et on vient de m'attacher à mon fauteuil pour que je fasse ça moi-même. Caféine, un spécialiste des nœuds de marins (c'est du moins ce qu'on raconte dans le milieu très fermé des dockers S-M) m'a lié les jambes avec ce qu'il appelle « un nœud en huit gansé » qu'on utilise généralement pour « assembler deux lignes de faible diamètre et particulièrement le fil sur l'aiguille à ramener les filets » me précise-t-il en gloussant. Quel habile subterfuge. J'ai maintenant l'air d'un mérou échoué sur un fauteuil de bureau design. Mais je résisterai jusqu'au bout et je ne testerai pas ce jeu dont j'ai déjà écrit une bêta version il y a quelques mois. Il en va de mon honneur.





Un joli camp de primitifs (humains qui cueillent des fraises).

Vendredi, 20 heures. Les Coréens ne sont pas des gens comme les autres : là-bas, ils ne font rien que de jouer à Warcraft, à un tel point qu'ils ont remplacé toutes les statues de la capitale du Sud par des orcs, des elfes et des nains. Du moins, c'est ce qu'on m'a dit.



un joli cheptel de nourriture à l'horizon.

Mardi 14h00. Finalement, après deux jours de captivité face à mon écran, Primitive Wars m'apparaît comme un petit jeu sympa, avec quelques principes novateurs. Mes persos préférés, ce sont incontestablement les dinos et leur petite histoire touchante : ils se font chasser de chez eux, recherchent un nouveau territoire, s'y installent, rencontrent des humains, se font ravager, immigrent autre part et rebelote. Tout ce dont je vous causais dans le bêta test se confirme : le gameplay basé sur le système de nourriture est intéressant et oblige le joueur à aller continuellement de l'avant. Le gros balèze que vous incarnez (le mâle dominant) distribue comme bon lui semble cette nourriture à ses ouailles. Cependant, même si on rencontre une certaine variété au niveau des décors, quatre campagnes et autant d'espèces différentes, on ne se trouve même pas devant un jeu au gameplay supérieur à ce qui est sorti dernièrement.

Bob Arctor

Un peu de technique

Primitive wars possède un moteur graphique moyen. Les couleurs flashy sont parfois assez désagréables, et ce même si elles apportent une touche « disco » qui manquait cruellement à l'époque jurassique. Les animations sont, quant à elles, assez hachées : indéniablement, ils n'ont trouvé aucun volontaire dinosaure pour faire de la Motion Capture. Peut-être le mime Marceau aurait-il été capable de tenir ce rôle, peut-être est-il d'ailleurs déjà mort, enfin qu'importe. (Réso limitée en 800x600).

En Deux Mots

Un RTS plutôt sympa avec deux ou trois originalités. Il aurait pu sortir du lot et en intéresser certains s'il était paru à l'époque jurassique. Bon, n'exagérons rien et disons qu'il a simplement deux bonnes années de retard côté options novatrices pour le rendre compétitif.

- + Les quatre campagnes
- + Le jeu du « je grignote »
- + Les combats « en intérieur »
- − Le moteur graphique
- − Les animations de 5 FPS

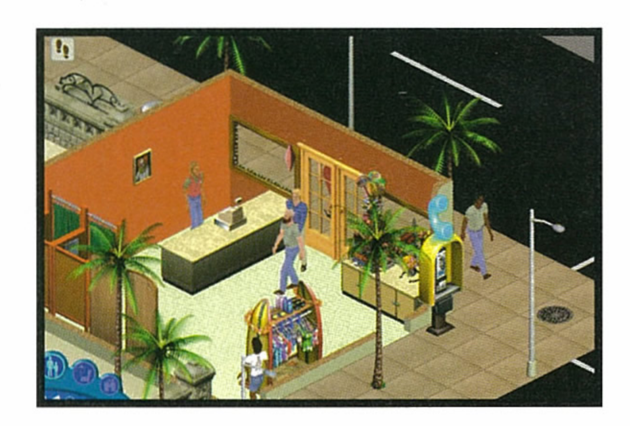
55	68	67
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT







Jouable sur PIII 500, 64 Mo Ram, carte 3D
Éditeur Electronic Arts Games **Développeur** Maxis
États-Unis **Texte et voix** VF **Nbre de joueurs** 1



La nouvelle carte de downtown. Sur celle-ci, on peut ajouter des bâtiments downloadés sur la page web des Sims.



Un add-on des Sims, à peine trois mois après le dernier... Décidément chez EA, on ne fait plus que cela. Mais, contrairement aux autres, ce « disque additionnel » va élargir l'horizon de nos copains les insectes. On est bien peu de chose.

The Sims, et plus si affinités

SIMULATION DE RICAINS POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Alain Manson et Anouck viennent de se séparer. Pendant que Anouck fait son aérobic, Alain pense aux Beatles.

Quelques bars aux ambiances feutrées et aux moquettes épaisses.

Alain Manson est un homme comme les autres. Ancien militaire et maître-chien, il est maintenant agent opérationnel de la CIA. Seulement voilà, Alain Manson est seul, sans nana. À sa décharge, il adore la musique disco, et chaque vendredi soir (il enfile alors son blouson en peau de rat), il va danser en ville. Il apprend d'ailleurs, pour épater la femelle, à jongler avec des préservatifs et compte même mettre au point un numéro de claquettes.

Les Sims ont toujours souffert d'un grave problème : leur vie sociale dépendait de la visite ou non de leurs voisins. Et s'ils n'étaient pas là pour les recevoir, ils pouvaient rester pendant plus d'une semaine sans voir d'amis. Quelle tristesse !

Un téléphone un peu trop éloigné de la télé, et hop ! c'est une super soirée-merguez qui leur passait sous le nez. Chemin faisant, et les add-ons aidant, les protagonistes sont tout de même arrivés au sommet de la transaction sociale en se voyant octroyer la possibilité d'organiser des barbecues, des soirées dansantes avec des clowns glauques ou des surprises-parties autour de la piscine. Mais était-ce vraiment assez ? Ne leur restait-il plus que cela à découvrir de notre belle planète, avant de mourir d'un emphysème ou d'une cystite ?

Hot Date est l'add-on le plus complet sorti jusque-là pour ce jeu

La pêche aux moules

The Sims Hot Date (en V.F. : « Les Sims, et plus si affinités ») porte bien son nom. C'est tout simplement un add-on de drague en bonne et due forme. Fini les repas conjugaux interminables avec son épouse ou son partenaire, fini les discussions qui dégénèrent souvent en meurtre passionnel : The Sims Hot Date va permettre aux joueurs de s'aérer le cerveau en s'enfonçant un peu plus loin dans la ville, tout comme dans ses relations extraconjugales. La cité, parlons-en : c'est en gros le downtown (centre-ville) du patelin, le coin branchouille façon Rue de la roquette, l'aspect crasseux et les débiles en moins.
On y trouve des restaurants, des coins pour le farniente, des clubs de danse et des boutiques où on ira faire son shopping si on a vraiment une grosse peine de cœur.
Pour accéder à ce royaume enchanté, on décroche le téléphone sur lequel figure une nouvelle option permettant d'appeler un taxi. Une fois dans celui-ci (on peut y aller en couple, ou se donner rendez-vous là-bas avec sa maîtresse), on se retrouve sur un écran de ville et on peut choisir la zone précise où l'on souhaite se rendre. Chaque endroit fourmille de gens nouveaux, d'individus habitués aux lieux ou de parfaits inconnus, ou même parfois de vagues connaissances comme… ma salope de femme. Cette garce a été invitée par ce lèche-cul de Vladimir, un type moustachu, obséquieux, aux manières du vieux monde et qui lui fait du rentre-dedans à une table, se vantant comme pas possible. Quittant l'endroit, je me rends à l'étage où le barman me sert des spécialités locales. Ici, les gens sont plus à même de m'écouter, surtout cette jolie petite rousse qui a l'air déjà assez éméché par l'alcool.
La bonne nouvelle, c'est que le temps s'arrête une fois en ville. Là-bas, la vie ne s'écoule plus aussi rapidement. On peut donc profiter de son temps et n'avoir comme seule limite que sa fatigue ou ses finances.

Hôtesse de bar, enfin !

En plus de tous ces méli-mélo sentimentaux, il est possible de jouer à la marchande en édifiant son commerce dans le centre-ville, que ce soit un restaurant, un club de culs-de-jatte ou n'importe quoi d'autre, susceptible d'attirer à soi l'être recherché. Parmi les trucs à la mode : les parcs avec des bancs publics, le piano-bar traditionnel ou la boutique de sapes. À l'instar d'une maison, on s'improvisera architecte en concevant le lieu de A (les murs) à Z (les chiottes) histoire d'attirer un maximum de gogos. D'ailleurs sur le site officiel des Sims (www.thesims.com), on trouve une multitude d'endroits bien « branchouilles » pour s'ébattre en toute tranquillité et pour changer d'air encore plus souvent.





Des intérieurs que l'on peut bâtir soi-même, sans avoir eu besoin de faire de longues et ennuyeuses études d'architecte.



La meilleure façon de draguer au piano-bar, c'est encore le maillot une pièce.



Surmonter les hauts et les bas

Cet add-on n'est pas seulement un soft de rencontres anonymes, mais il étoffe aussi un peu plus les capacités relationnelles de nos petits amis. Du côté de l'écran des potes, on trouve une nouvelle barre permettant de jauger notre relation à court et à long terme avec telle ou telle personne. Cela permet d'une façon plus logique de s'engueuler tous les soirs avec sa nana (tout en se balançant des assiettes à la gueule) et de rester quand même ensemble pour les gosses ou juste par commodité ménagère (je vous rappelle que la femme de ménage prend 10 dollars par jour).
En gros, cela simule très bien les hauts et les bas que les vieux couples ont à affronter sur une longue période (spéciale dédicace à Bishop : « I'll keep you in my heart forever Sebastian»).

Bob Arctor

Un calepin à la hauteur

L'amitié sans sexe entre filles et garçons ? Moi j'y crois, mais à condition de pouvoir coucher avec elles plus tard. Dans cette nouvelle extension, les relations sociales se voient décuplées grâce aux innombrables opportunités de rencontres nocturnes. Du coup, il faudra gérer son cheptel d'une façon habile. Pour vous y aider, votre précieux ami, le téléphone, peut retenir plusieurs douzaines de numéros en cas de panne. Ces individus ont bien sûr des horaires à eux, et il vaut mieux s'entourer de chômeurs pour éviter de passer ses après-midi en solitaires.

Un peu de technique

Rien à dire du côté du graphisme et du moteur qui n'évoluent pas puisque Hot Date n'est qu'un add-on. À signaler toutefois de forts ralentissements (très courts) survenant subitement dans les lieux les plus fréquentés, et ceci même avec une config musclée. Juste pour ceux qui s'inquiéteraient et qui se réveilleraient la nuit en sueur : ce jeu, qui tourne en 1 024, fonctionne comme les autres add-ons sous XP.

En Deux Mots

UN ADD-ON DE PLUS POUR LES SIMS : LE TROISIÈME ET CERTAINEMENT LE PLUS RÉUSSI, CAR IL NOUS OUVRE LES PORTES DE LA GRANDE AVENTURE DU DISCO ET DES BOÎTES DE NUIT. LES RELATIONS ENTRE LES SIMS SERONT BEAUCOUP PLUS APPROFONDIES DANS UN SENS COMME DANS L'AUTRE.

- \+ Une extension qui, à elle seule, peut provoquer un regain d'intérêt pour le jeu
- \+ Le meilleur des add-ons sortis jusqu'ici
- − On souhaiterait un tout nouveau moteur pour le jeu, bien plus beau et bien plus fluide

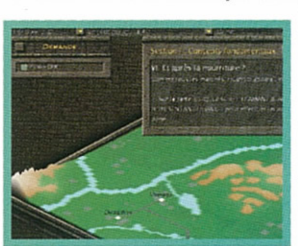
70 TECHN | 78 DESIGN | 81 INTÉRÊT



TRADE EMPIRES

SCIENCES ÉCO, CLASSE DE SECONDE POUR TOUS JOUEURS - PC CD ROM

Trade Empires est un simulateur d'histoire économique. En gros, c'est un peu comme Civilisation, ça commence pareil, dans le berceau de vieilles civilisations disparues, mais ici la stratégie est seulement économique. Ainsi, on a le droit de jouer une foule de civilisations, avec tous les avantages et les inconvénients qu'elles sont censées se taper dans le background, et on fait en sorte de faire fructifier son pognon en faisant de l'échange de marchandises à outrance, là où elles se vendront le mieux. C'est un ABC de la spéculation, de l'argent facile, et du profit immédiat (tellement d'actualité en ce moment même)... Trade Empires est tellement mal fait, qu'il en est chiant... Pour commencer, c'est juste laid. On trimbale des caravanes pleines d'épices, de soie, et autres conneries précieuses sur un vaste fond vert-vomi, censé représenter la région dans laquelle nos exploits économiques se déroulent. Et puis, quand je parle de caravanes, ça ressemble plus à de vieilles nouilles multicolores elles aussi vomies. Passé ce naufrage graphique, on a le droit d'essayer de construire des routes commerciales à travers une interface qui ne ressemble à rien. Elle semble avoir été fait pour des poulpes. Enfin... je dis « poulpe » comme j'aurais pu dire « légume » tellement on s'emmerde à observer, impuissant, des petits chiffres s'exciter frénétiquement dans des cases censées représenter nos dépenses et nos recettes. L'interface nous noie sous un déluge de chiffres foutus n'importe comment. L'ergonomie fait penser à une usine à gaz, et sa complexité est telle, qu'elle suscite le plus profond des ennuis. Et enfin, les commandes souffrent d'un manque de souplesse, ce qui, en cas d'urgence du genre « les pillards nous attaquent », transforme vite ce pauvre jeu, en calvaire pour les nerfs. Et pourquoi, d'ailleurs, on mettrait des animations rigolotes, autour d'un sujet comme l'économie, histoire de rendre le sujet amusant et accessible ? D'ailleurs, dans le fond, pourquoi ferait-on un jeu qui amuse ?... Les mecs, si vous voulez faire des jeux, rendez vos concepts passionnants.



Pete Boule

BALLISTICS

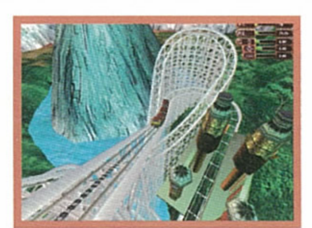
CACA TUBULAIRE POUR TOUT PUBLIC DE BOVIDÉS – PC CD-ROM



Comment dire... Si Ballistics était de la boue, elle serait chromée. Vous savez, le chrome, ce matériaux magique qui, une fois appliqué, sur n'importe quoi rend ledit n'importe quoi acceptable. En gros, on a droit à une pseudo démonstration technologique dans laquelle il est vaguement sujet de courses en motos à réaction (4 à 8, celle du joueur comprise), bien vilaines de surcroît, qui se déroulent à vive allure dans un tube géant mesurant plusieurs kilomètres de long. Si je parle de « pseudo démo technologique », c'est parce que le jeu plante, la musique fait autant pitié que les bruitages, il y a peu ou pas d'effets lumineux, les options de jeu sont suffisamment inexistantes pour anéantir tout gameplay potentiel et le joueur devient vite un bovidé condamné à regarder fixement le centre de son écran, comme une vache regarde un TGV, afin de déjouer minablement les quelques pièges oubliés par mégarde dans le parcours. Ou peut-être ont-ils été oubliés justement pour rompre une monotonie tellement solide, qu'il faut attendre un des nombreux plantages du jeu pour qu'elle le soit vraiment, rompue... La bonne nouvelle, c'est que la sensation de vitesse est excellente. D'ailleurs, ça doit être la seule bonne nouvelle parce que le reste, pffffff... **Pete Boule**

ULTIMATE RIDE

CONSTRUCTION DE GRAND 8 POUR CONSTRUCTEURS DE GRAND 8

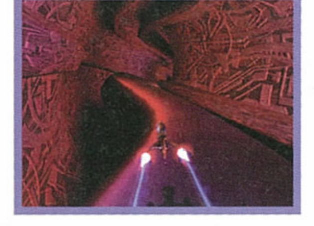


Ultimate Ride est un « jeu » qui nous propose de créer des Grand 8. La phase de construction est très complète, on choisit le décor, la musique, le type de voitures, puis on dessine le tracé du circuit, avec la possibilité d'y mettre des boucles, des virages en S, des accélérateurs, des ralentisseurs et plein d'autres éléments de ce genre. Ensuite, on peut tester son manège, avec plusieurs vues différentes (subjective, cinématique...) pour admirer les évolutions de la voiturette et surveiller les G verticaux ou horizontaux que se prennent les passagers. Voilà, c'est tout. Non non, il n'y a même pas de partie gestion comme dans RollerCoaster Tycoon, c'est juste de la construction de Grand 8. Je me suis emmerdé un petit quart d'heure à essayer de dessiner le parcours le plus gerbant possible, mais après, je m'en suis voulu d'avoir gâché des instants de ma belle jeunesse sur un jeu aussi pauvre et répétitif. Qui peut vraiment s'amuser plus d'une journée avec ce concept ludique pour simplets ? Ah, la réponse est peut-être déjà dans la question... C'est le genre de jeu qu'on voudrait télécharger en freeware sur le Net un dimanche après-midi pluvieux pour amuser un enfant de 8 ans. Mais dépenser ne serait-ce qu'un quart de centime pour ce tas de daube, ce serait vraiment une grosse boulette. Hop, à la poubelle. **Pete Boule**

MEGARACE 3



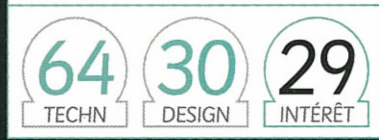
PSEUDO WIPEOUT-LIKE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



« Bonjour madame la marchande ! » - « Bonjour monsieur le pigeo... heu le client ! ». « Hé, mais dites-moi, n'est-ce pas le troisième volet des Megarace que je vois là, dites donc ? » - « Exact, monsieur est connaisseur à ce que je vois. On vient de les recevoir tout frais de ce matin, ils sont extra ! Je vous en mets un pour ce soir, pas trop dur ? » - « Bah je ne sais pas trop en fait... vous savez, avec tout ce qu'on lit en ce moment dans les journaux, avec ces jeux d'élevage à qui l'on donne des cadavres d'anciens jeux pour manger, je n'ai pas très confiance en fait... » - « Allons, mon bon monsieur, faites-moi confiance ! Et puis regardez-moi ce joli graphisme, ces couleurs vives, et ces environnements chatoyants ! Ça pète la forme ça, c'est du naturel, croyez-moi ! » - « Mouais, un ami à moi qui en a acheté un la semaine dernière m'a dit que c'était tout pourri en fait, surtout en ce qui concerne le gameplay... les vaisseaux sont très chiants à contrôler, on ne voit rien de ce qui arrive devant soi, le feeling du dérapage est nul... bref, c'est pas jouable » - « Moi, j'y joue depuis ce matin, et regardez-moi, je me porte comme un charme... » - « ...Et puis il y a ces vidéos minables avec ce présentateur débile, là, Lance Boyle, le gros lourd... » - « S'il n'y a que ça qui vous gêne, vous pouvez les virer, vous savez !... Alors, vous le prenez ou pas ? » - « Non, désolé madame la marchande, mais je crois que je vais plutôt vous prendre un kilo de pommes de terre. » **Fishbone**

Trade Empires

TOURNE SOUS WINDOWS 98
JOUABLE SUR PII 400, 64 RAM
ÉDITEUR TAKE 2
DÉVELOPPEUR FROG CITY ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1



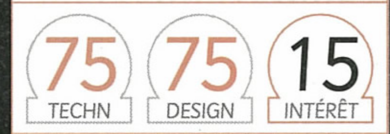
Ballistics

TOURNE SOUS WINDOWS 98, DIRECT 3D
JOUABLE SUR PII 400, 64 RAM
ÉDITEUR XICAT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR GRIN ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1 À 8



Ultimate Ride

TOURNE SOUS WIN98
JOUABLE SUR PII 333, 32 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 8 MO
ÉDITEUR DISNEY INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR GIGAWATT STUDIO
TEXTE ET VOIX VO NBRE DE JOUEURS 1



Megarace 3

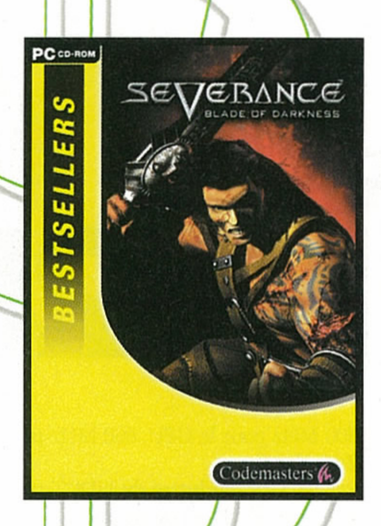
TOURNE SOUS WIN 98
JOUABLE SUR PIII 500, 64 MO RAM, DIRECT 3D
ÉDITEUR CRYO
DÉVELOPPEUR DREAMCATCHER
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1





par Ivan le Fou

E t revoilà la rubrique Budget, après un mois d'absence motivée par le manque d'actualité. Pour être franc avec vous, les sorties à petits prix ne sont pas légion ce mois-ci non plus : tout se passe comme si les éditeurs, occupés qu'ils sont à vous fourguer les sorties de Noël à plein tarif, jugeaient qu'il n'était pas opportun de vous distraire avec des jeux moins chers. Gageons que les nouveautés à moins de 100 francs attendront février pour remplir les bacs. C'est la raison pour laquelle vous trouverez, sur cette page, des jeux sortis déjà depuis deux mois à petits prix, mais dont je n'ai pas eu jusqu'ici l'occasion de vous parler. Dans le lot, il y a quand même deux jeux à Mégastar, valeurs sûres de toute ludothèque PC. Tiens, mais j'y pense, j'ai mis tous les prix en francs alors que quand vous lirez ces lignes nous seront passés à l'euro. Hum, hum. Au lieu de 99 francs, vous lirez donc... voyons voir... 99 divisé par 6,56... 15, 09 euros. Alors, nos amis éditeurs opteront-ils pour un sobre 15 euros, ou oseront-ils le 14,99 euros ?

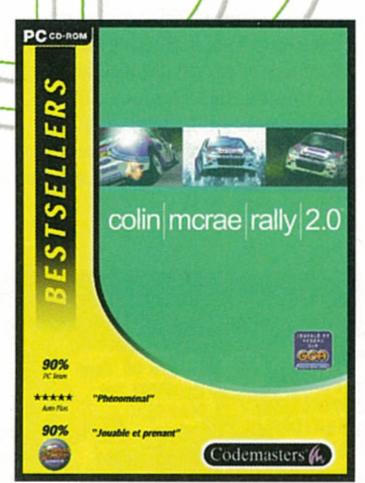


Severance : Blade of Darkness

99 francs, Collection Best Sellers de Codemasters, Pentium III 500, 64 Mo RAM + carte 3D

Ce magnifique jeu d'action des Espagnols de Rebel Act Studios a marqué les esprits par un moteur graphique exceptionnel, notamment en ce qui concerne la gestion des lumières et des ombres portées. Corollaire, vous aurez besoin d'une configuration un peu musclée pour en profiter pleinement. Vous pouvez incarner quatre personnages différents (barbare, nain, amazone ou chevalier), chacun ayant ses armes préférées et ses combos uniques, dans un univers médiéval fantastique qui vous donnera du fil (de l'épée) à retordre. Seul le maniement, un peu long à maîtriser, pourra vous faire froncer les sourcils.

(89 % DANS JOYSTICK N° 124, MÉGASTAR)



Colin McRae Rally 2

99 francs, Collection Best Sellers de Codemasters, Pentium III 500, 128 Mo RAM + carte 3D

Voilà une valeur sûre du jeu de rallye sur PC : Colin McRae Rally 2 n'est clairement pas une simulation, mais a trouvé un bon dosage entre « arcade » (pilotage spectaculaire tout en dérapage et circuits très bordés) et « réalisme » (modèle physique et comportement des voitures). Il en résulte qu'on prend un grand plaisir à conduire tous ces bolides superbement modélisés dans une multitude de circuits différents. Impressionnant visuellement, Colin McRae Rally 2 a cependant quelques défauts techniques : le jeu est très gourmand en puissance, ne gère pas formidablement bien le retour de force et est un peu décevant en réseau.

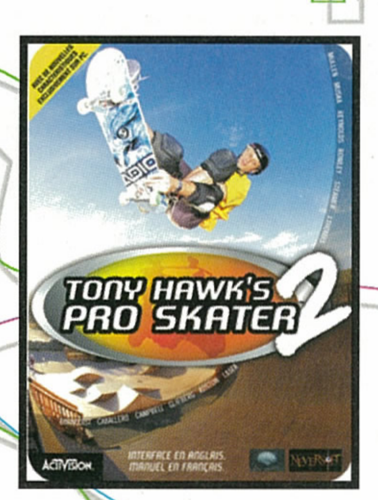
(90 % DANS JOYSTICK N° 122, MÉGASTAR)

Tony Hawk's Pro Skater 2

99 francs, Collection Légendes d'Activision, Pentium II 300, 64 Mo RAM + carte 3D

Une simulation d'ado sur roulettes, voilà qui n'est pas banal sur nos machines. Tony Hawk's Pro Skater 2 est donc un jeu de sport orienté arcade qui vous propose de faire diverses pirouettes, juché sur une planche à roulettes. Cette conversion d'un titre best-seller sur PlayStation n'a perdu ni sa maniabilité, ni son fun en arrivant sur PC : le personnage se contrôle parfaitement et on prend plaisir à décrocher les différents bonus. Un petit bémol : le jeu étant sorti à l'origine à moins de 200 francs, on aurait aimé un prix « budget » amaigri également.

(89 % DANS JOYSTICK N° 121)



Jetfighter IV : Fortress America

99 francs, Collection Take Advantage de Take 2, Pentium III 600, 96 Mo RAM + carte 3D

Amateur de Flight Simulator, passe ton chemin, Jetfighter IV : Fortress America n'est pas fait pour toi. Non seulement c'est de vol militaire dont il s'agit, mais en plus c'est de l'arcade pure et simple : on grimpe dans le cockpit, on décolle sans problèmes et on descend les pourritures communistes à coups de missiles, tout en évitant leurs attaques ridicules grâce à des acrobaties réalisées à pleine vitesse avec une main dans le dos. Bref, un gros jeu d'action, bien bourrin mais pas déplaisant, avec tout plein de jolies textures et autres effets pyrotechniques. Pas un grand jeu, mais il est meilleur que Jetfighter III et on est de toute façon moins regardant à ce prix-là.

(73 % DANS JOYSTICK N° 122)



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

LES VAPEURS DE NV25



Alors que rien n'est officiellement annoncé, les rumeurs sur le NV25 commencent à sortir de partout. Que ce soit clair, personne ne sait « vraiment » comment sera la puce, tout cela n'est que spéculations de la part de quelques personnes un peu plus informées que la moyenne. En prime, on estime qu'il faudra bien deux à trois mois à Nvidia pour sortir les cartes après l'annonce officielle qui n'a donc toujours pas eu lieu. Bref, si vous vouliez acheter une carte pour dépenser vos sous de Noël (s'il en reste après avoir fait vos cadeaux), ne vous gênez pas.

Les paris sur les spécifications de la puce sont donc les suivants :

- 6 pixels pipelines
- 300 MHz pour le GPU, 660 MHz pour la mémoire
- TwinView
- Support en hardware de l'iDCT pour le décodage de DVD (style ATI)
- Nouvelle unité T&L plus puissante avec un deuxième Vertex Shader (genre Xbox)
- Nouveau procédé d'antialiasing (Rotated-Grid AA, inspiré des Voodoo5 5500)
- Fabrication en 0,13 micron
- Fait le café si on lui demande gentiment
- Répond automatiquement aux mails de lecteurs (j'en prends 10 !)

Édito

Bonheur. Joie. Et félicité. Ce mois-ci, malgré le temps pourri et la nuit qui tombe dès 16 h du matin (mais QUI a piqué le soleil bon sang ?), les tests se sont déroulés dans le calme et la sérénité. Le nForce livre enfin ses secrets pour de bon, les GeForce3 Ti200 prouvent que leurs excellentes ventes ne sont pas un hasard et Terratec montre que l'on peut se battre contre Creative Labs. J'ai même de quoi vous expliquer le pourquoi du comment de mes problèmes des dernières semaines dans une news fleuve. Elle va être odieuse à mettre en page, mais sera très instructive pour pas mal de monde. Bonne lecture, moi je retourne me chauffer les pieds sur mon caisson de basse...

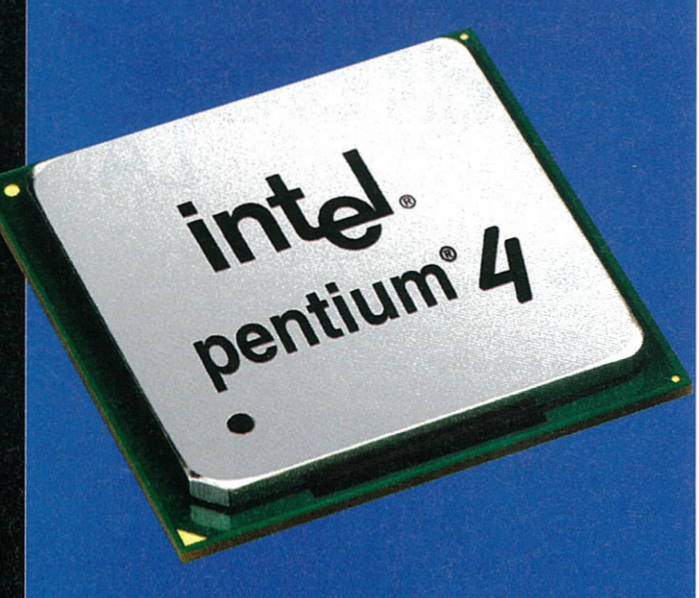


AMD cherche et trouve

Décidément, quand ce n'est pas sur les prix ou les présentations de nouveaux produits, AMD et Intel chahutent dans la cour de récré à propos de recherche. Cette fois, c'est le père des Athlon qui annonce avoir mis au point le transistor le plus rapide du monde. Ça ne vous rappelle rien ? Si, moi aussi il me semble bien qu'Intel avait fait le même genre de déclaration en novembre.
La version AMD est en 0,015 micron et de type CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor). Exactement comme chez Intel. Ce style d'innovation permet d'espérer un accroissement du nombre de transistors par CPU. Attention, pas 2 ou 3 fois le nombre de transistors actuels, hein. Non non, on parle d'un truc amusant là, genre 20 fois plus. Mais oui ma brave dame. Il paraît que ça va nous donner des CPU 10 fois plus puissants vers 2010. Ça sera parfait pour Quake 6 ou 7 donc. Les informations à propos de cette technologie ont été dévoilées lors de la conférence d'AMD à International Electron Devices Meeting (IEDM), début décembre. Ces travaux sont vitaux pour le futur de cette compagnie qui prouve ainsi que la recherche pure est loin d'être négligée. Une bonne nouvelle qui laisse présager encore de belles années de baston avec son grand copain Intel.
Plus proche de nous et intéressant pour les amateurs de grosses cylindrées (mais fauchés), AMD va également sortir des Duron MP (multiprocesseurs) qui permettront donc de faire des configs avec plusieurs CPU pour des prix particulièrement compétitifs. Merci les gars. Les vitesses de ces Duron MP devraient être de 1 GHz et atteindre rapidement les 1,6 GHz. Miam. Le tout fonctionnera avec le nouveau chipset AMD760MPX.

DES PC Intel ABORDABLES

Ça y est, l'offensive est lancée. Abit, Asus, MSI et consorts arrivent à pleine vitesse sur le marché des cartes mère DDR pour Pentium 4. Tout ça, grâce au nouveau chipset Intel i845D qui, et c'est ce qui est drôle, n'est toujours pas « annoncé » officiellement par le géant américain. Comique le gars. Surtout que ces cartes sont déjà disponibles à la vente ! A priori, les performances sont en plus excellentes et l'utilisation de RAM DDR permettra de monter des PC à base d'Intel sans prendre une hypothèque sur la niche du chien. Le problème semble marketing et juridique. Peut-être que tonton Rambus, qui perd ses procès les uns après les autres, attend cette opportunité pour sauter à la gorge de son maître. On verra bien. En attendant, les AMD-sceptiques (il en reste) seront ravis. En prime, les derniers Celeron offrent des performances intéressantes vu leur tarif. En revanche, les Pentium 4 demeurent trop chers et certains modèles sont souvent à la limite de la rupture de stock, Intel ayant quelques problèmes de production avec ses spécimens les plus performants.



Fuji AIME LES NANOTECHNOLOGIES

Fuji Photo Film (Fujifilm) vient de mettre au point un revêtement à base de nanoparticules appelé Nano Cubic. L'avantage de cette technique est d'augmenter par 10 le volume de données stockables sur un support magnétique par rapport aux solutions actuelles. On peut ainsi imaginer l'arrivée d'un nouveau format de disquettes 3,5 pouces de 3 Go. Ça commence à me plaire...

Il faut savoir que le Nano Cubic ne sort pas du néant. C'est la suite logique d'une autre technique de Fujifilm, appelée ATOMM (Advanced Super Thin Layer and High Output Metal Media) qui a donné naissance aux lecteurs Zip de chez Iomega par exemple.

NVIDIA SE FÂCHE TOUT rouge

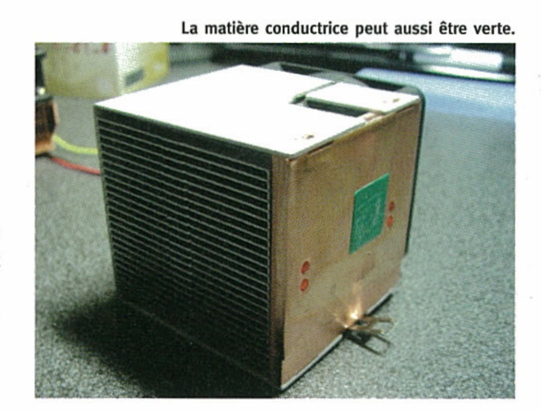
Ça faisait un moment que les rumeurs allaient bon train sur le Web. C'est maintenant une certitude, Nvidia commence à en avoir marre des problèmes de production de TSMC. Cette société taiwanaise, chargée de produire les différents processeurs de la marque américaine, semble ne plus suffire. La production des chips PC doit déjà les occuper grandement, mais l'arrivée du nForce et surtout de la Xbox de Microsoft a fait exploser le carnet de commandes. Du coup, Nvidia vient d'embaucher le concurrent numéro 1 de TSMC : UMC. Cette autre société taiwanaise (comme c'est surprenant) va fabriquer quelques milliers de chipsets pour Xbox au plus vite afin de fournir Microsoft qui visiblement perd patience aussi. Comme quoi tout le monde est énervé dans cette histoire. Sans oublier les autres clients de TSMC qui râlent aussi sur les retards. Transmeta fait partie de ces derniers, et ils aimeraient bien que TSMC maîtrise vite le 0,13 micron pour livrer dans les temps leurs CPU Crusoe à des clients de plus en plus rares...

gardez LA TÊTE FROIDE

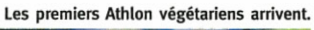
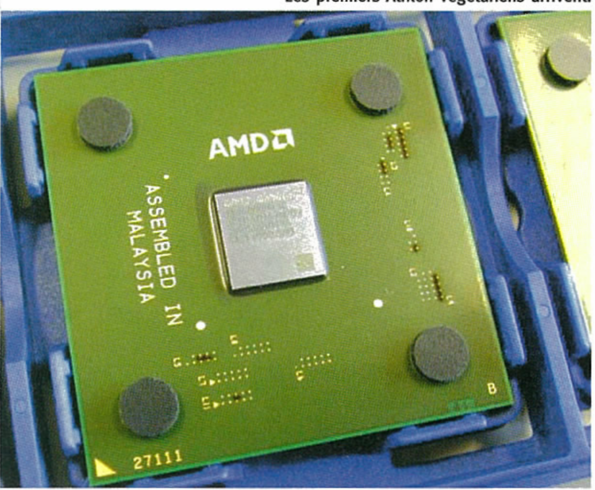
Mes déboires avec la température de mon processeur Athlon XP 1800+ ont généré quelques tonnes de mails. Alors pour clarifier les choses et répondre à vos interrogations, je suis parti à la pêche aux infos. Et le constat est clair : on vous ment, on vous spolie ! Il est temps de tordre le coup à quelques légendes colportées par les overclockers fous et de rétablir la Vérité.

Premier problème : une majorité de dissipateurs thermiques cherchent à attirer l'œil avant d'être efficaces. Exemple, les Orb de Thermaltake bénéficient d'un traitement spécifique pour avoir leur belle couleur. Manque de bol, il altère les propriétés thermiques du métal. Bref, c'est de la daube. Je ne vous parle même pas de ceux qui sont équipés de système de fixation dangereux pour votre CPU, de ceux qui sont trop lourds et risquent d'arracher le socket de votre carte mère au moindre choc, etc. Bref, pour ce qui est des CPU AMD, une seule solution : vérifier la liste des ventilateurs certifiés. Des liens sont disponibles sur le site www.venticom.com pour tomber directement sur les bonnes pages du site AMD.

Deuxième souci, les tarifs. Le marché des ventilateurs est juteux et les prix sont


La matière conductrice peut aussi être verte.



Les premiers Athlon végétariens arrivent.

malheureusement souvent sans aucun rapport avec le coût réel de la plupart des produits. Un bon ventilo coûte dans les 60 francs (10 euros pour faire simple) aux constructeurs de PC alors que vous payerez le même 55 euros en boutique... Notez qu'AMD vend maintenant des processeurs en version boîte avec le ventilo qui va bien, tout comme Intel. Certes, c'est plus cher que le CPU seul, mais au moins vous êtes certain que les deux vont bien ensemble. Du reste, tout CPU AMD est garanti directement par eux, donc ne vous laissez pas arnaquer par votre revendeur en cas de pépin. Tordons aussi le coup aux plans style « logo AMD sur la boîte du ventilateur donc forcément ça marche et il est bien ». AMD n'a aucun plan de validation et n'importe qui peut mettre le logo sur ses boîtes, ça ne certifie en rien la qualité du produit.

Troisième problème : quel sort réserver au carré de pâte rose de certains ventilateurs ? Laissez le vivre ! Ses intérêts sont multiples : sa conduction de la chaleur est réelle (même si elle est moindre que celle des pâtes dédiées), sa consistance légèrement élastique protège la puce lors de la pause et corrige les défauts de parallélisme entre la puce et le radiateur. La partie en contact avec le processeur fond pour ne laisser en place qu'une fine couche. La pâte non chauffée reste solide et empêche la fine couche de partir en balade. Bref, c'est étudié pour et la majorité des utilisateurs ferait bien de l'utiliser au lieu de mettre, souvent mal, une pâte thermique de seconde zone (et elle aussi souvent vendue trop chère). En revanche, si vous changez de CPU, pensez à remplacer cette matière. Sinon vous allez prendre 10 à 15° de plus dans les dents. Les bases en cuivre qui se vendent pour se placer entre votre ventilateur et votre CPU ne sont pas forcément une bonne idée non plus. Primo parce que si cette plaque est trop épaisse, elle va se faire une joie de garder la chaleur au lieu de la passer directement vers le dissipateur. Secundo, elle peut participer à l'écrasement de votre puce adorée si les fixations de votre ventilateur sont justes à la bonne taille.

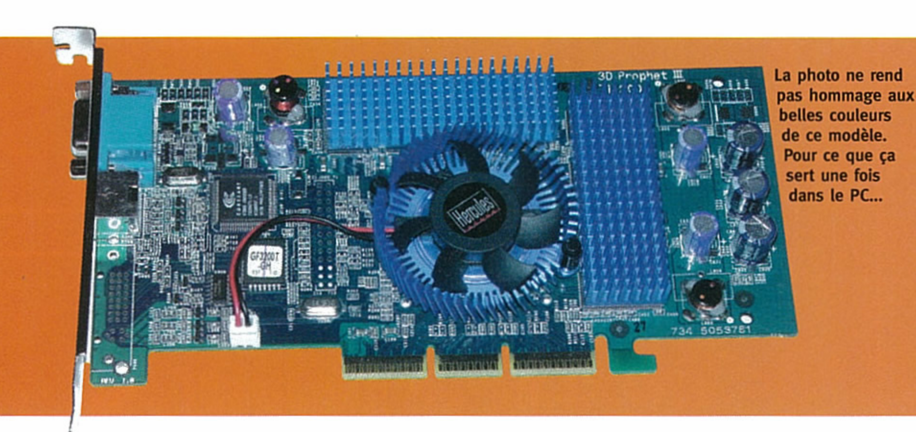
Sachez également que les températures maximales supportées par les processeurs AMD sont très élevées : 95° pour les Athlon T-Bird à plus de 1,1 GHz, 90° en dessous de cette vitesse et pour tous les Athlon XP et tous les Duron. Mais cette température est celle du die du CPU, sur le dessus du processeur donc. Or, les cartes mère mesurent la température en dessous à l'aide de sondes externes. Dans ces conditions, il vaut mieux rester sous les 65°. Ce qui explique mes problèmes : la température réelle était bien plus élevée.

Voilà, au final cette « news » est bien plus grosse que prévu, mais il y a là de quoi sauver quelques CPU d'une fin digne des bûchers du Moyen Âge (n'est-ce pas Ackboo ?). Dernière info, AMD sortira de nouveaux CPU tout début janvier, histoire de vous piquer les sous que le barbu en rouge aura apporté...

GeForce3 Ti200

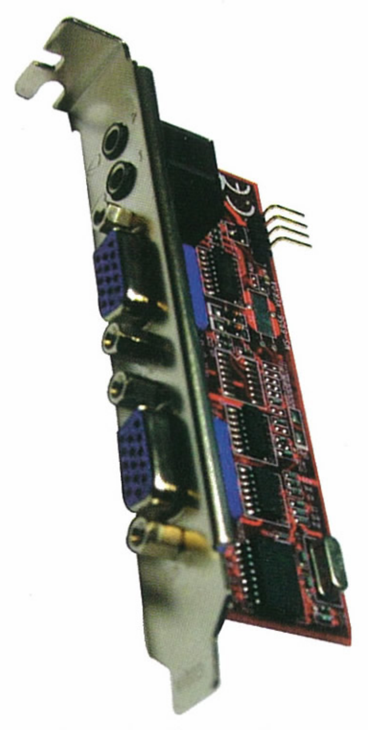
LA REINE DU BAL

Absentes du comparatif du n°131, les GeForce3 Ti200 sont clairement les produits qui disposent du meilleur rapport qualité/prix chez Nvidia actuellement. À condition de ne pas être déjà en froid avec son banquier. Si en plus vous n'avez pas peur de vous faire quelques chaleurs, vous aurez entre les mains une carte pleine de ressources. Les modèles MSI G3Ti200 Pro-VTG et Hercules 3D Prophet III Titanium200 passent sur le billard pour satisfaire notre curiosité.



La photo ne rend pas hommage aux belles couleurs de ce modèle. Pour ce que ça sert une fois dans le PC...

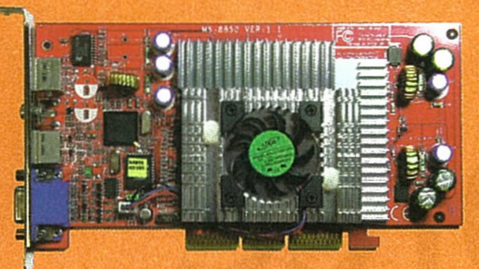



Cette carte additionnelle est nécessaire pour brancher les lunettes 3D de la MSI.

Le pack MSI testé n'est pas vraiment une version OEM du style « tiens, prends ta carte dans un sac plastique, un pauvre CD-Rom de drivers périmés et rentre chez toi ». Houla non. La boîte contient la carte (encore heureux), le jeu Sacrifice, 4 autres CD-Rom de drivers et d'applications, une paire de lunette 3D et la carte fille nécessaire à son branchement. Sans parler de la tonne de câbles qui va avec tout ça et de la documentation. La carte elle-même est la version ultra-complète avec sortie VGA (ça aide), sortie TV et entrée vidéo. Histoire de faire sa crâneuse, elle est montée sur une PCB rouge et dispose d'un couple dissipateur thermique + ventilateur impressionnant. Ça sent déjà l'overclocking messieurs dames. Le modèle Hercules arbore un bleu bien connu avec une touche de violet pour la partie refroidissement. Moins de fioritures côté connecteurs : VGA, SVHS et c'est tout. Le reste du pack comprend un niveau spécial de Quake 3 et les softs habituels style PowerDVD. Un peu maigre comparé à celui de MSI surtout quand on regarde les prix. Environ 300 euros pour le modèle Hercules (340 euros officiellement, mais les prix pratiqués sont bien en dessous) et autour de 290 euros pour la MSI.

Dans l'épisode précédent Comme pour le test du nForce, je vais éviter d'insulter votre intelligence en vous rappelant l'historique complet du GeForce3 et de sa descendance. Le Ti200 est simplement une version moins rapide du chip phare de Nvidia, mais n'est pas une version castrée avec des fonctions en moins comme le sera certainement le NV17 ou l'était GeForce2 MX en son temps. Les vitesses officielles pour la gamme GeForce3 sont simples. GF3 Ti500, 240 MHz pour le GPU et 500 MHz pour la RAM DDR. Le GF3 classique était à 200 MHz (GPU) et 460 MHz (RAM DDR). Les cartes GF3 Ti200 se contentent officiellement de 175 MHz pour le GPU et de 400 MHz pour la mémoire DDR. Or, je viens de vous dire que le processeur était le même. En poussant plus loin, on apprend que de nombreux fabricants utilisent le même PCB (la plaque sur laquelle sont montés les composants) pour leurs modèles Ti200 et Ti500 (économie d'échelle évidente). Le dernier pas à franchir est de monter sur ces Ti200 de la RAM DDR de bonne qualité et de susurrer « overclocking » dans l'oreille des acheteurs. Un dernier pas que MSI et Hercules ne franchissent pas vraiment par rapport à des petites marques comme Suma ou eVGA qui tentent carrément de fournir des clones de Ti500 pour un prix raisonnable (généralement autour de 300 euros). eVGA détient le record avec une carte vendue 254 euros équipée de mémoire 3,3 nanosecondes (capable d'atteindre 600 MHz en DDR donc). Ça laisse rêveur, mais pour le moment, ça n'est pas disponible chez nous.

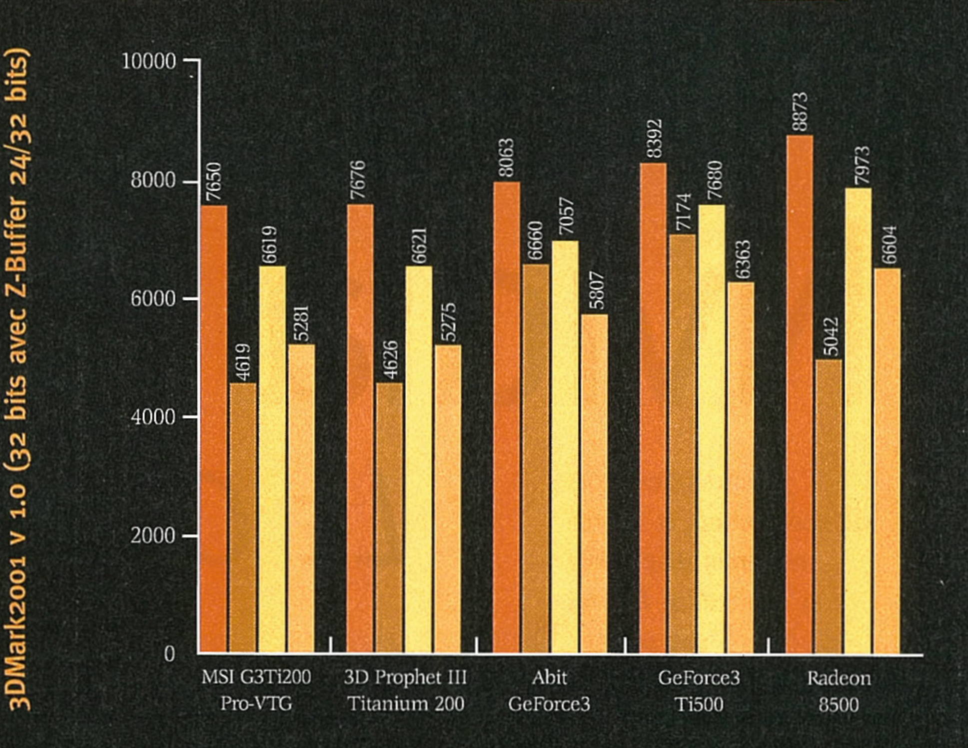
L'heure des comptes Histoire de m'éviter quelques mails de plus, je précise tout de suite que OUI les benchmarks Quake3 sont maintenant réalisés sans audio. Pour une raison bien simple : ça évite les erreurs stupides quand on reprend d'anciens scores obtenus avec différents modèles de carte son.



Si la MSI n'est pas la reine de l'overclocking, c'est un des packs GF3 Ti200 les plus complets du marché.





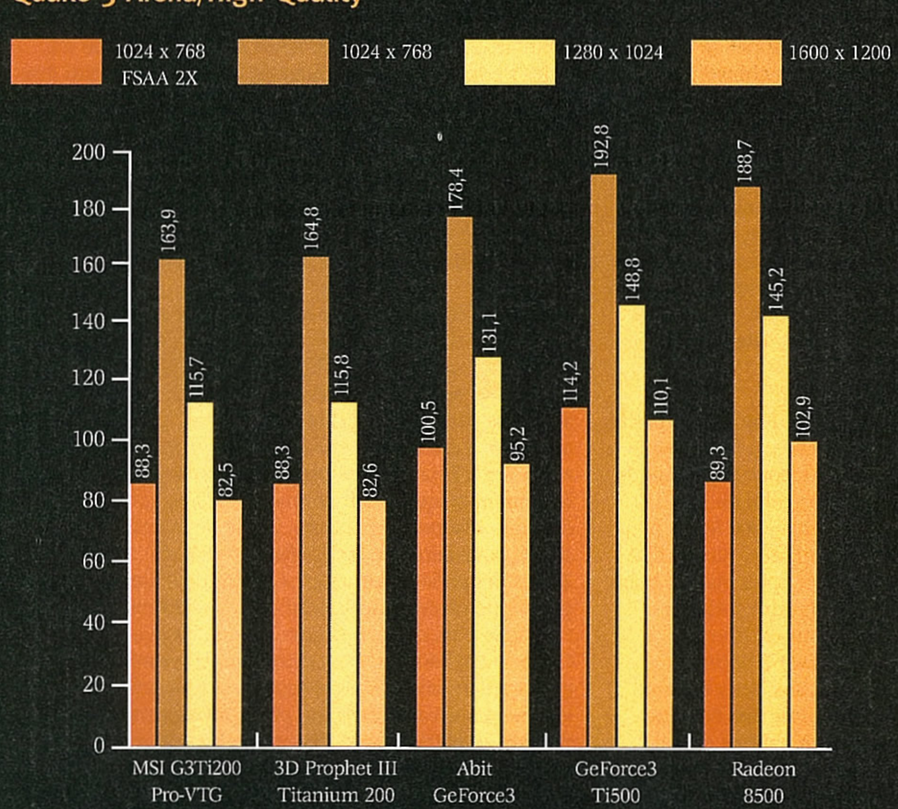


Vu la vitesse de renouvellement des drivers, j'ai rarement l'occasion de reprendre d'anciennes valeurs. Mais mieux vaut prévenir que guérir, comme disait le patriarche des pingouins. Un coup d'œil aux graphiques fait facilement comprendre que les 2 cartes en compétition ce mois-ci sont strictement identiques. Les performances se tiennent dans un mouchoir de poche, et à part le prix ou une préférence sur la couleur de la bête, rien ne permet vraiment de les différencier. Et encore, leurs tarifs sont souvent identiques. Le package plus complet de la MSI peut lui donner un avantage lorsqu'on le trouve pour pas cher. Équipés du même type de mémoire à 4 ns, les deux cobayes ont pu sans problème être overclockés à la vitesse d'une GeForce3 classique sans montrer de signes de fatigue. Dans ces conditions, on obtient dans les 7 210 points au 3DMark2001 en 1024x768. Soit un poil plus que la vraie GF3 que j'ai utilisée. Amusant. À 210 MHz (GPU) et 480 MHz (RAM), ça passe encore, mais le gain est moins intéressant (7 270 points et 182,6 images/s en 1024 pour Quake 3). Au-dessus, je vous laisse griller vos cartes comme des grands et je décline toute responsabilité. OK, j'avoue, j'ai aussi tenté le 230/500 MHz. Dans ces conditions, une GeForce3 classique est bien sûr battue et les scores sont très proches d'une Ti500, mais j'ai repéré quelques bugs graphiques qui me font dire que 500 MHz pour la RAM n'est pas forcément une bonne idée... Les cartes à base de GeForce3 Ti200 sont donc sans conteste les meilleures que l'on puisse s'acheter sans jeter l'argent par les fenêtres, du moins chez Nvidia. La seule concurrence réelle vient en fait d'ATI et de sa Radeon 8500. Pour environ 335 euros, on peut trouver des versions à 275 MHz de cette excellente carte. Manque de chance, les drivers sont toujours loin d'être parfaits. Quand on voit que même les économiseurs d'écran officiels d'ATI, censés démontrer la puissance de la carte (avec effets pixel shader, etc.) et associés aux derniers drivers, plantent lamentablement à la moindre tentative de lancement (et sous XP !)... Pourquoi ? Parce qu'un programmeur fatigué a juste oublié un lien vers un fichier placé sur N :, un lecteur réseau d'ATI Canada. Ça montre le niveau de finition... En revanche, une fois des drivers plus anciens installés, c'est la claque et la preuve qu'ATI sait faire des GPU de grande qualité. Mais pas les drivers qui vont avec. Une chance pour Nvidia qui peut ainsi vendre ses produits plus facilement à ceux qui ne veulent pas se prendre la tête à savoir pourquoi un jeu ne tourne pas ou mal. C'est d'autant plus triste que le mode d'antialiasing d'ATI (SmoothVision) est certainement le plus beau disponible actuellement même en 2X (bien qu'un poil trop lent).



LA CONFIGURATION DE TEST

AMD AthlonXP 1800+
Carte mère MSI K7T266 Pro2
512 Mo de RAM DDR PC2100
Disque dur IBM 7200 trs/min 30,7 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 23.11
Drivers ATI 7.63.01
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.35v





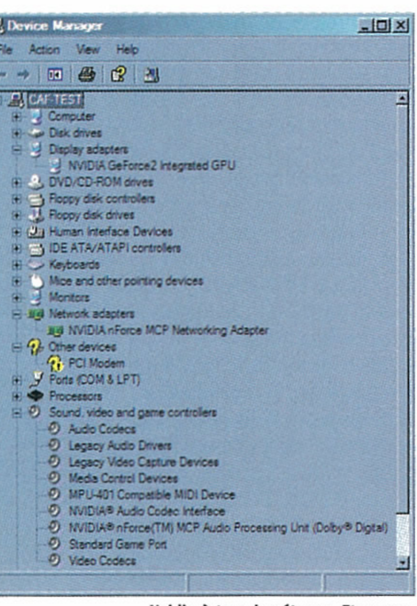
Nvidia nForce

LE CHIPSET ORCHESTRE

Après des mois de spéculation, le nForce est enfin disponible et commence à livrer ses secrets. Je dis « commence » car les drivers sont encore en pleine évolution et certaines performances sont amenées à évoluer dans le bon sens, même s'il ne faut plus s'attendre à une révolution par rapport à ce qui est écrit dans ces pages.







Nvidia à tous les étages. Et encore, vous ne voyez pas les Nvidia nForce 420 Memory Controller dans System Devices.

Je vous fais grâce des explications techniques sur le nForce, tout est dans le numéro 129. Si vous l'avez raté, honte sur vous. En guise de piqûre de rappel, je me contenterais des bases : le nForce est un chipset « tout en un » composé de deux puces. Le North bridge est appelé IGP (Integrated Graphics Processor) et le South bridge, MCP (Media and Communication Processor). À eux deux, ils savent tout faire ou presque : vidéo, son, réseau (modem et Ethernet) et évidemment les tâches habituelles d'un chipset (contrôle mémoire, IDE, etc.). La version testée ici sur la carte de référence Nvidia est la 420-D, le haut de gamme 128 bits. Il existe une version moins évoluée nommée nForce 220 (64 bits). Le « -D » indique la présence des fonctions Dolby Digital sur le South Bridge.



Une mémoire taquine

Le contrôleur mémoire du nForce n'est pas la bombe attendue. Mais il fait jeu égal avec le KT266A de VIA. 920 Mo/s pour le produit de VIA contre 887 Mo/s pour celui de Nvidia. Côté FPU cela dit, la tendance s'inverse : 900 Mo/s pour le KT266A contre 958 Mo/s pour le nForce. Autant dire que pour un premier essai, c'est un coup de maître pour Nvidia qui prouve d'entrée son savoir-faire. Cela dit, il y a un souci avec ce contrôleur. Pour en tirer des performances maximales, il faut utiliser 2 barrettes de mémoire (pour donner du boulot aux deux canaux 64 bits simultanément) et ne pas utiliser une barrette double face dans le slot B. Les dénominations A et B sont spécifiques au nForce et il faut regarder la doc de sa carte mère pour les identifier. Sur la carte Nvidia, le Slot B est l'emplacement DIMM 3 (ce slot B représente le deuxième emplacement du deuxième canal mémoire). Une barrette de RAM DDR double face ici, et les perfs peuvent s'écrouler de 25 % ! Mieux vaut être prévenu, MSI le note du reste dans sa documentation mais tout à la fin. En fait, cela est dû à une protection de Nvidia. La mémoire passe simplement à 200 MHz au lieu de 266. Une façon d'éviter les problèmes de boot, certes un peu brutale, mais efficace. Si vous voulez exploiter ce troisième slot sans pertes de performances, il faut une barrette simple face. Vous voilà prévenus.



Des images en couleur

Si vous mettez une GeForce3 sur le port AGP d'une carte mère nForce, les performances sont égales (allez, disons 3 à 5 images seconde en moins) à la même configuration avec une carte mère KT266A. La partie vidéo intégrée en revanche a été un peu surestimée (comme le contrôleur mémoire à l'époque des preview), même si elle reste largement ce qui se fait de mieux dans le genre. Cette dernière réserve au boot une partie de la mémoire du PC pour faire son boulot (jusqu'à 64 Mo). Le nForce 220 est à oublier pour jouer, à moins de coller une carte graphique externe sur le port AGP. Le 420 est en revanche plus efficace mais reste en dessous d'une GeForce2 MX400, ce qui est un peu décevant vu ce qu'on en attendait. Malgré tout, c'est très suffisant pour les joueurs occasionnels qui pourront exploiter les titres récents en 800x600 sans beaucoup plus de souci que les possesseurs de GF2 MX. Le 3D Mark2001 reflète bien la différence de performance. On obtient 2 407 points avec

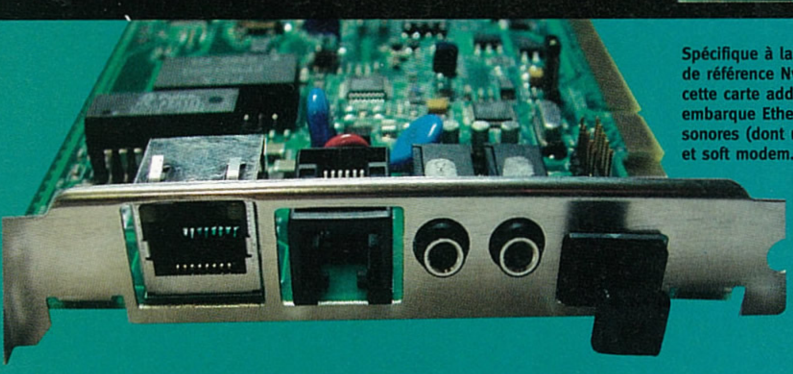
le nForce contre 2 742 avec le GeForce2 MX400 en 1024x768. C'est suffisant pour monter une petite machine à base de Duron, et de nombreux assembleurs ne devraient pas se priver.

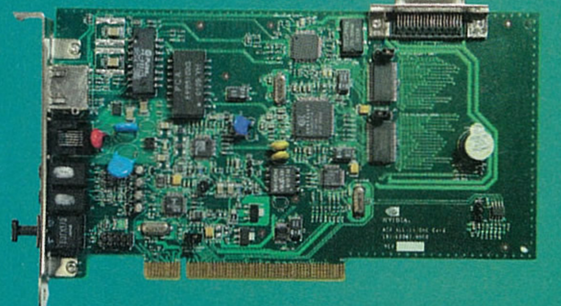
Le son qu'il est bon

Gérée par l'Audio Processing Unit (APU) logée dans le MCP, la partie audio est impressionnante. En tout cas sur la version haut de gamme testée ici. Capable de générer 64 voix 3D et 256 voix 2D classiques, elle supporte les normes EAX2 (plutôt mal pour le moment, il faut l'avouer), I3DL2, HRTF, DSL2 ainsi que le Dolby Digital. La sortie optique de la carte fille (S/PDIF sur le modèle MSI K7N420) permet de passer ce signal vers un décodeur externe. La qualité de la sortie est excellente, mais c'est surtout le taux d'occupation ridicule du CPU qui impressionne. Les ingénieurs d'Aureal engagés par Nvidia tiennent leur revanche sur Creative Labs. Les 5 DSP de l'APU explosent la SoundBlaster Live et restent un poil meilleurs que l'Audigy. Un comble pour une partie audio intégrée et une leçon pour la concurrence. Pour vous donner une idée, sachez qu'une SB Live occupe 23 % du temps CPU avec 32 canaux sonores 2D classiques contre seulement 1,7 % pour l'APU. Mais bizarrement, cette différence ne se traduit pas par de gros écarts dans les jeux où les performances demeurent sensiblement identiques.



La carte de référence de Nvidia est au format micro-ATX. Le connecteur VGA remplace le deuxième port série.





Spécifique à la carte de référence Nvidia, cette carte additionnelle embarque Ethernet, sorties sonores (dont une optique) et soft modem.

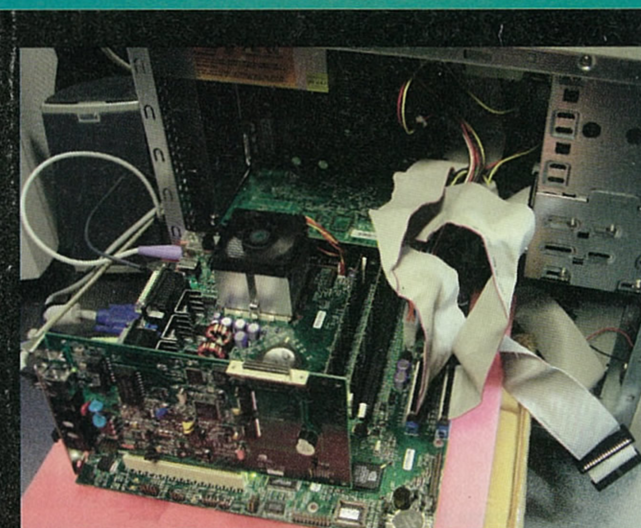
Le contrôleur Ethernet 10/100 est également à la hauteur. Une fois le driver installé, il suffit de configurer votre réseau, de brancher le câble et ça roule. Les performances sont excellentes, aussi bonnes qu'avec une carte dédiée.
Aucun doute, le nForce va faire le bonheur des assembleurs de PC. Il permet de monter facilement des configurations complètes et évolutives pour pas cher et mérite amplement de prendre une place intéressante sur le marché. Un seul driver pour tout installer, c'est un peu le rêve, il faut bien le dire. Seul problème pour ceux qui montent leur PC la GeForce3 sous le bras, le prix des cartes mère nForce reste très élevé (environ 244 euros) et l'intérêt quand on dispose aussi d'une carte son ou réseau est nul. Reste à voir comment se comporte ce chipset dans une utilisation au jour le jour, s'il souffre ou non de problème USB comme certains VIA, vérifier le comportement des contrôleurs IDE et audio en toutes circonstances, etc. Bref, le nForce est encore jeune et va devoir prouver sa valeur mais a priori, il tient des promesses faites il y a de nombreux mois. C'est déjà beaucoup et je dois avouer que sa stabilité durant les tests a été exemplaire.



l'IGP contient la partie graphique, et il est généralement surmonté d'un dissipateur thermique sur les cartes commerciales.



Le South bridge MCP-D est responsable entre autres de toute la partie audio et réseau.



La transplantation cœur/poumon est une de mes spécialités.

LA CONFIGURATION DE TEST

AMD AthlonXP 1800+
Carte mère MSI K7T266 Pro2
Carte mère nForce Nvidia 420-D
512 Mo de RAM DDR PC2100
Disque dur IBM 7 200 trs/min 30,7 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 22.40 et 23.11
Drivers VIA 4.35v

Terratec SiXPack 5.1+

Le son teuton

Décidément, le marché de l'audio sur PC s'agite ces derniers temps. C'est la bousculade entre les différents acteurs du secteur pour piquer le plus de ventes possible à Creative Labs, qui, coincé entre les marques kinenveulent et les chipsets de plus en plus performants, doit commencer à trouver la situation inconfortable.

On retrouve sur cette carte d'origine allemande (d'où mon titre pourri, désolé) le DSP Crystal SoundFusion CS4630 déjà connu pour équiper des modèles comme la SonicFury de VideoLogic.
Dès l'installation et le redémarrage du PC sous Windows XP, ce dernier installera les drivers par défaut de ce type de chip. Sympa mais un poil lourd quand on veut installer les drivers « qui vont bien » qui gèrent également Windows 98SE, Me et 2000. Une fois ces derniers installés (après 2 plantages et téléchargement des derniers disponibles sur le Net...), on a droit à des panneaux de configuration design du meilleur effet (chacun ses goûts, moi je trouve ça plus sympa que les trucs Creative).



CONFIGURATION DE TEST
AMD AthlonXP 1800+
Carte mère MSI K7T266 Pro2
512 Mo de RAM DDR PC2100
GeForce3
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 23.11
Quake 3 Arena 1.30
Drivers VIA 4.35v
Disque dur IBM 7 200 trs/min 30,7 Go UDMA100

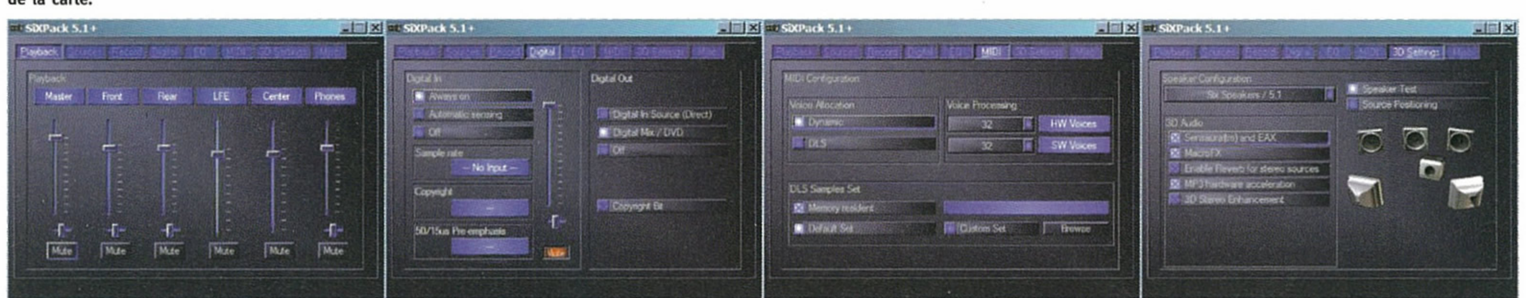


Et hop ! encore un jeu de mot redoutable pour vous parler des connecteurs de cette carte. On a droit à du complet, c'est le moins que l'on puisse dire. Commençons par les entrées : micro (changeable en sortie casque), optique, ligne, CD 1, CD 2, auxiliaire et numérique (en interne pour ces 4 dernières). Côté sorties, y a du monde aussi : une optique, 3 analogiques (5.1 oblige). Sans oublier l'inévitable port jeu/MIDI qui est à part et, plus original, un connecteur pour module d'extension wavetable. Le gros plus, pour les amateurs de MiniDisc par exemple, est évidemment la présence des entrée/sortie optiques. L'entrée accepte 3 fréquences : 32 KHz, 44,1 KHz et 48 KHz. La sortie travaille de manière classique, en 48 kHz. Comme d'habitude avec les DSP SoundFusion, les modes 3D gérés sont légion : EAX1 et 2, DirectSound3D, Sensaura 3D, A3D 1.0 et 2.0 sont au programme. Les modes issus des cartes Creative Labs ou Aureal sont moins bien gérés que sur les modèles dédiés mais ça reste largement suffisant.

Compte sans tes doigts

Comme avec les autres cartes de dernière génération ou l'APU du nForce, le taux d'occupation processeur se révèle ridicule. Sur ma machine de test, on plafonne à 4 % en 32 voix DirectSound 16 bits 44,1 KHz. Rien d'extra-ordinaire mais ça change des 23 % de la SB Live 5.1. Un test rapide sous Quake 3 rassurera cependant les possesseurs de Live : environ 118 images/s en mode HQ avec les 2 cartes (test réalisé avec la démo Four.dm66). La lecture de fichiers MIDI et l'écoute de DVD en mode 5.1 ne révèlent aucun défaut. Le son est clair, sans souffle mais on n'atteint pas la qualité des cartes Philips. Fournie avec WinDVD (qui gère la sortie optique), MusicMatch et un paquet d'autres sharewares, ce produit est intéressant grâce à la qualité de ses entrées/sorties et sa gestion du 5.1 analogique ou digital. Reste qu'à environ 100 euros TTC (prix magasin), la SiXPack est un peu chère par rapport à la concurrence et, elle aussi, devrait souffrir de la généralisation des chipsets haut de gamme.

Le panneau de contrôle est simple et donne accès à toutes les fonctions de la carte.



top HARD

Hahaha, non là franchement, je rigole. Je viens de voir que le Duron 800 MHz est à 400 francs maintenant. 60 euros le processeur à 800 MHz, ça calme. Surtout quand on sait que la bestiole suffit largement pour faire tourner les jeux actuels. Ceux qui veulent se monter une petite bécane pour les LAN Party ou leur copine/frangin/grand-mère (rayer les mentions inutiles) seront aux anges. Du reste, avec un Celeron 1 GHz à 99 euros, le bas de gamme est aussi très abordable chez Intel. Année 2002 oblige, je passe tous les prix en euros. Va bien falloir s'habituer. Doc Caféine

La carte mère

Même si je n'ai pas publié de tests, j'ai pu monter quelques EPoX 8KHA+ ce mois-ci et apprécier son système de détection des pannes encore plus pratique que celui de MSI (à condition de pouvoir regarder DANS le boîtier). Je rajoute donc cette carte avec la K7T266Pro2. La disponibilité, les prix et la fiabilité des cartes nForce étant encore loin d'être au top, je reste sur du KT266A pour le moment. Les amateurs de processeurs Intel vont devoir attendre le chipset i845D pour voir débarquer le P4 en force.

Config 1 : EPoX 8KHA+ ou MSI K7T266Pro2 (VIA KT266A/socket A), environ 160 euros TTC

Config 2 : EPoX 8KHA+ ou MSI K7T266Pro2 (VIA KT266A/socket A), environ 160 euros TTC

Config 3 : MSI K7T266Pro2 Raid USB2 (VIA KT266A/socket A), environ 199 euros TTC

Le processeur

Le P4 2GHz reste à un prix prohibitif et ses perfs sont loin d'être si intéressantes. Il n'a donc toujours pas le droit de résider dans cette rubrique qui reste 100 % AMD. Avec l'arrivée des Athlon XP, il est temps de faire un peu le ménage ici aussi et de penser à upgrader si vous êtes toujours coincé à 300 MHz... Les prix sont plutôt stables par rapport à ceux du mois dernier. Ça ne peut pas baisser tout le temps non plus...

Config 1 : AMD Athlon XP 1600+ (1,4 GHz), environ 168 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz), environ 213 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 290 euros TTC

La RAM

50 francs en plus sur la mémoire ce mois-ci... Rien de grave mais on sent que la demande de DDR augmente. Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. Certaines cartes mère sont très sensibles à la qualité de RAM utilisée. Notez du reste que maintenant, c'est DDR only pour les 3 configs.

Config 1, 2 et3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 69 euros TTC

La carte vidéo

La guerre est maintenant totale entre ATI et Nvidia. Je sens que ça va saigner sur les forums hardware de la planète... Radeon 8500 contre GeForce 3 Ti500, Radeon 7500 contre le reste de la gamme Nvidia, tout va être une affaire de goûts. Mais aussi de prix et surtout de drivers. ATI a encore des progrès à faire de ce côté-là et c'est pour ça que je limite mes recommandations à la 8500 dont le ratio prix/performance vaut bien un peu de patience côté software.

Config 1 : GeForce2 Pro 64 Mo, environ 198 euros TTC

Config 2 : GF3 Ti200, environ 275 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon8500, environ 366 euros TTC ou GeForce3 Ti500, environ 427 euros TTC

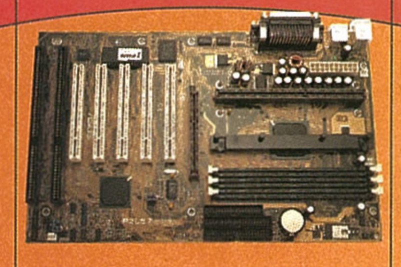
La carte son

Toujours aussi difficiles à trouver, les cartes Philips méritent pourtant quelques efforts vu leur qualité. Attention, visiblement l'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 198 euros) mais se trouve en version OEM pour environ 120 euros en cherchant un peu. Cela étant dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec l'arrivée de l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est déjà très intéressant. À noter également, le nouveau prix ultra-intéressant de la Live Player 5.1 !

Config 1 : Hercules Fortissimo II (environ 54 euros) ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 46 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 92 euros TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 168 euros TTC/SoundBlaster Audigy Platinum, environ 260 euros TTC



Le lecteur de DVD / CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement. Manque de chance, la pénurie actuelle fait remonter les prix. Rien de grave, et de toute façon c'est une situation qui devrait être temporaire.

Config 1 : **Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 54 euros TTC**

Config 2 : **Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 54 euros TTC**

Config 3 : **Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 92 euros TTC**



Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 trs/min Ultra DMA sont à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets compatibles.

Config 1 : **Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 137 euros TTC**

Config 2 : **Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 137 euros TTC**

Config 3 : **Seagate 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 267 euros TTC**



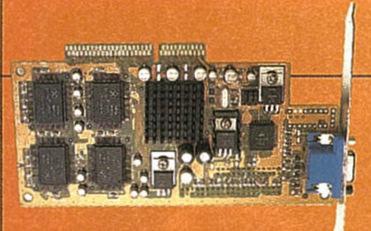
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faite attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : **3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC**

Config 2 : **3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC**

Config 3 : **3Com 56K Faxmodem, environ 84 euros TTC**

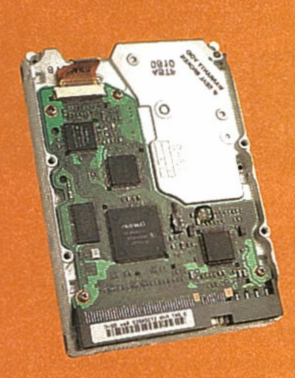


La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR, environ 122 euros TTC

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 30 euros TTC



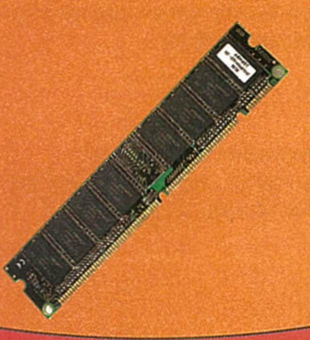
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : **17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 350 euros TTC**

Config 2 : **19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452), environ 488 euros TTC**

Config 3 : **19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 595 euros TTC**



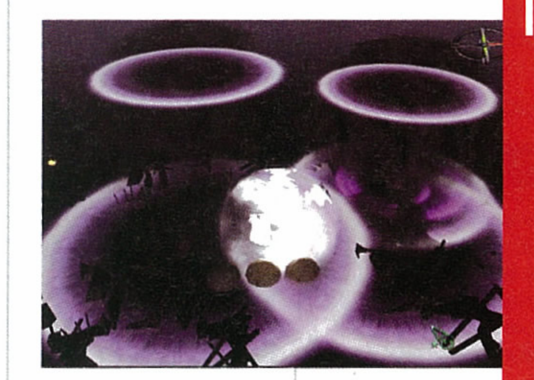
@narchy Online : le fonctionnariat se déveloPPe



Pour ceux qui ont bien accroché sur la série d'animations concoctées par des développeurs d'Anarchy online, sachez que deux nouveaux épisodes sont disponibles sur www.anarchy-online.com/content/downloads/media/movies/episodes/ et en Divx 4 s'il vous plaît. Dans les projets immédiats de l'équipe (pour les prochains patches), une révision du système de trading dans les boutiques. On y verra aussi une refonte en profondeur de la profession de bureaucrate (le manipulateur né du jeu) qui sera tuné question pouvoirs de charme, mais qui se verra aussi adjoindre une nouvelle donne de Nanos qui lui permettront de réduire le nombre de points d'expérience perdus lorsqu'il crève. Pour que cela reste équilibré, ils seront de durée très courte et donc à activer dès qu'on sent la mort s'approcher à grands pas. Autre gadget, la valise d'Oscar Goldman, que les bureaucrates pourront s'acheter. Son rôle est de servir de banque portative et permet de tout fourrer dedans, comme un sac de nana.

POMPage de RESsources

Reality Pump Studios, nos amis polonais développeurs de l'étonnant Earth 2150, comptent réitérer le succès de leur premier jeu grâce à un nouveau moteur, le Earth III, qui tirera parti d'objets dessinés en courbes de Beziers à la place de vilains polygones rétrogrades. Le tout étant calculé en temps réel. Tout cela dans le but avoué de sortir Earth 2160 (dont l'action se déroule, figurez-vous dix ans après Earth 2150) et qui sera un gros RTS online.



NeT NEwS

WAHO ! AMI LECTEUR, TU VIENS DE METTRE LE PIED DANS LA FANTASTIQUE RUBRIQUE RÉSEAU. EMPIRE EARTH, BATTLE REALMS, NÉOCRON, BATTLEZONE 2 FORGOTTEN ENEMIES ET TOUT PLEIN DE TRUCS CHOUETTOS POUR LES FANS DU MULTIJOUEUR.

iansolo@joystick.fr





BaTTLezone II RULez

On vous avait parlé du Community Project, l'extension non officielle mais super-bonnarde développée par la communauté des joueurs de Battlezone 2. La première partie de Battlezone 2 Forgotten Enemies, telle est son nom, est disponible sur le Net, gratuitement... et ça tue grave ! Forgotten Enemies fonctionne sur un Battlezone 2 patché en 1.2. Cette première partie comprend les six premières missions et le mode multijoueur complet revisité. Les gars de CP ont fait un boulot remarquable tant au niveau esthétique qu'au niveau du gameplay. Ils ont même créé deux nouvelles espèces aliennes pour cette extension. Les programmeurs originaux de Pandemic Studios ont aussi participé au codage, pour dire que, quand on se passe des éditeurs et du marketing, tout marche comme sur des roulettes. Pour pouvoir jouer à ce mod magnifique, il vous faut déjà Battlezone 2. Aux dernières nouvelles, on trouvait encore ce titre en budget à moins de 100 balles. Attention chef-d'œuvre, pour l'amateur d'action et de stratégie. Nous attendons la seconde partie de FE pour le tester grandeur nature dans le mag', comme il le mérite. En attendant, si télécharger est une seconde nature chez vous, vous pourrez récupérer FE au : planetbattlezone.com/bz2commproj/bz2cp/downloads.shtml
Et le patch 1.2 pour BZ II au : www.planetbattlezone.com/files/patches.shtml
Si votre connection éternue, nous avons mis Battlezone 2 Forgotten Enemies sur le CD de ce mois-ci, trop fort qu'on est, non ne nous remerciez pas, courez plutôt essayer ce bijou.

Ces Gros naZes de MicrOsOft

Microsoft a eu une grosse rechute de Big Brotherite aiguë. Après avoir imposé à tout le monde leur système d'exploitation et leur navigateur Internet, ils ont décidé de regrouper l'accès à tous leurs services online sous le système Passeport .Net. Avec la classe qui les caractérise, le système d'enregistrement est tellement foireux, qu'à l'heure où j'écris ces lignes il est impossible d'accéder aux jeux online hébergés sur zone.com. On ne peut que rester pantois devant leur incompétence technique et le mépris des utilisateurs, qu'une simple période de tests progressifs aurait permis d'éviter. Ou bien on se dit que les milliers de hits sur leur page d'erreur contenant une tripotée de pubs est une bonne affaire pour leur service marketing.

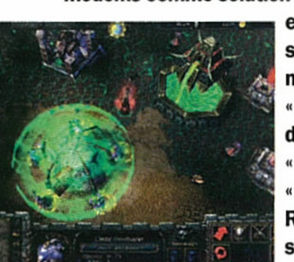
L'OFFIciel de DAOK



D'après cgonline.com, Mythic est prêt à lâcher son petit dernier en Europe. Le bêta-test de Dark Age of Camelot a commencé en France, en Angleterre et en Allemagne. Le jeu devrait sortir vers le 21 janvier 2002 chez nous. Ouah c'est super précis comme date. Prenons encore plus de risques et disons « vers 15 h 30 ». D'après eux, c'est Wanadoo qui aura la distribution exclusive dans les trois pays (en France via GOA) et aux États-Unis par l'intermédiaire de Vivendi Universal Publishing.

W3 L'adIEU auX modEMS

Vous avez été des millions (tous sauf moi) à frissonner devant la terrible rumeur selon laquelle Warcraft III ne serait jouable en multijoueur que via Internet, à cause d'un sombre complot monté de toutes pièces par Blizzard, Pacific Bell, France Télécom, et les Illuminatis. Après un grand soupir, Rob Pardo a confirmé que c'était une bien belle connerie et qu'on pourrait y jouer en LAN à travers le protocope TCP/IP mais qu'a priori ils ne pensaient plus aux modems comme solution alternative. Après cela, Rob Pardo est retourné plancher sur le jeu en se posant des questions métaphysiques telles que « Les catapultes pourront-elles détruire ou pas les forêts ? » ou « Les orcs vont-ils continuer à faire « Zog Zog » et si oui, pourquoi ? ». Rendez-vous dans cinq ans pour la suite. La bêta publique serait tout de même prévue pour janvier.

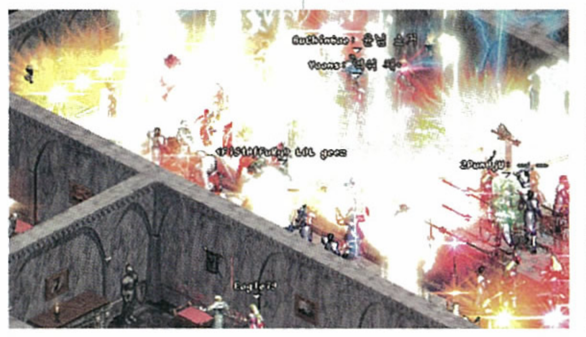


Pack ou P.A.C. ?

(*Source : vnunet.fr*) Pendant que les opérateurs ADSL pleurent sur leur sort et la vilenie de France Télécom, la société 9 Télécom se bouge le Luc et nous sort une offre plus qu'alléchante : l'ADSL à 1 024 Kbits/seconde pour... 295 francs par mois. En gros, cela correspond dans les chiffres à Netissimo 2 (pro). Les contraintes ont l'air assez peu nombreuses : modem USB Speedtouch, 12 mois d'abonnement minimum et une offre réservée à Paris et la proche banlieue (78, 92 et... 94). Reste à savoir s'ils pourront assurer leurs promesses et tout ce qu'elles impliquent, que ce soit pour les débits, l'approvisionnement des packs (si ces derniers rencontrent le succès escompté) et le service après-vente ou, tout simplement, l'absence de plantages.

GArriott G.O. de l'aNNée

On vous l'avait dit la dernière fois, mais nombre d'entre vous n'avaient pas voulu y croire et pourtant... Lord British (alias Richard Garriott, alias lui-même) a bel et bien commencé à faire ses apparitions dans le jeu Lineage The Blood Pledge, histoire de ramener un peu de monde et quelques pauvres gars tellement fans qu'ils seraient prêts à lâcher UO rien que pour ses beaux yeux de poney mort. Donc chaque semaine, les joueurs sont encouragés par le développeur à se préparer à un siège de château qui sera commandé par Lord British (je parie qu'il va rester en arrière, dissimulé par un petit buisson avec juste la couronne qui dépasse). Pareillement, on pourra l'accompagner dans la forêt lors de quêtes plus fantastiques les unes que les autres. Heureusement ça ne durera que quatre semaines et après Richard pourra prendre des vacances de deux ans bien méritées. www.lineage-us.com.





Proche de la mOrt

Comme nous le savons tous, Meridian 59 a quasiment crevé en août dernier. 3DO ayant à cette date fermé les serveurs américains pour ne laisser vivants que les Allemands et les Coréens qui tournent chez des franchisés. Heureusement, c'est un grand retour aux sources pour ce jeu d'un autre âge, puisque deux de ses fondateurs ont créé Near Death Studios qui vient de racheter l'exploitation commerciale du jeu. Bizarrement, ils ne voient pas dans le nom de baptême de leur boîte un signe de mauvais augure ni même le fait que Meridian est dépassé techniquement de 5 000 ans et qu'il clamsera bientôt selon toute évidence. Non, en fait, y a vraiment aucun rapport puisque l'un des deux fondateurs a eu une « near death experience » au cours d'un accident de voiture.



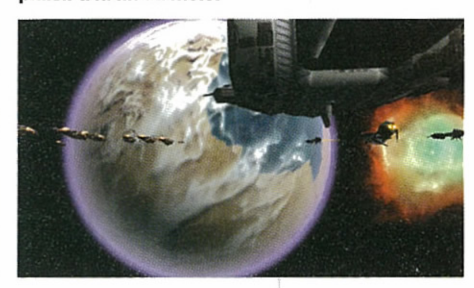
Sierra jOue au MOnsieur pluS



Avec la fermeture de Dynamix, on ne savait vraiment plus où donner de la tête. Surtout les joueurs de Tribes 2 qui ont vu la majorité des développeurs se casser de la boîte, plein de problèmes de gameplay survenir ainsi que des bugs par pelletées. La nouvelle officielle, c'est que Sierra a donné son feu vert à l'équipe de Tribes pour s'occuper au mieux de tout cela. Avault précise, avec raison, qu'il faut toujours que le jeu retrouve un développeur même si le premier pas est de sortir un patch d'urgence.

MesUres de Marketing d'Urgence

Pour fêter le fait que leur jeu marche de mieux en mieux, Funcom a rétabli tous les comptes annulés (par les joueurs et par dépit) d'Anarchy Online. Cela signifie que tous ceux qui s'étaient cassé les dents sur les problèmes techniques peuvent revenir et jouer gratuitement pendant un mois. C'est la première ré-évaluation de cette sorte qu'un MMORPG lance. Espérons que cela ne deviendra pas une habitude. Les joueurs pourront donc retrouver leurs anciens personnages ou en créer de nouveau et si ça leur plaît vraiment, prolonger le plaisir à la fin du mois.



BIEn LUCLin qui CROYAIT prendre

Voici quelques non-nouvelles de Shadow of Luclin, l'add-on EverQuest tant attendu par un demi-milliard de terriens. Oui, je n'ai plus les chiffres exacts en tête. La mauvaise nouvelle, c'est que l'add-on sort. Non je plaisante, en fait, le mauvais plan c'est qu'il sort le 13 décembre. Ce qui signifie que Verant nous sort un add-on en douce que l'on ne pourra tester que pour le numéro de février. À vos risques et périls si vous voulez vraiment l'acheter sans lire le test : on ne sait jamais, ces vilains développeurs pourraient mettre sur le marché des boîtes vides ou remplies de germes de la petite vérole. Et n'allez pas dire qu'on ne vous aura pas prévenus.

Pour le moment, c'Est très beau



Une online, développé par Cryo networks verra son bêta-test commencer à la fin décembre (bref, au moment où vous nous lirez) et les inscriptions seront ouvertes sur le site du jeu : www.dunegenerations.com. L'idée rigolote est un jeu online mêlant combat et diplomatie entre les différentes familles politiques et ethniques. La récompense ultime, me dit-on, sera attribuée par l'empereur lui-même (il fume le cigare ?) et consistera à confier la gestion de la planète au vainqueur. Au menu, des missions, et des types de jeu différents selon le clan choisi : les mercenaires donneront dans le RTS, les commerçants devront faire face à des problèmes de macroéconomie etc.. On nous promet un univers politique tout à fait étonnant et fort développé. Le design des unités et des structures ont bénéficié de la collaboration du dessinateur Jean Giraud (alias Jean Gir, alias Moebius). Curieusement, cela ressemble quelque peu à Mankid.



T'habiTes à Bondy ?

Monsieur X, habitant du village d'Oppède dans le Vaucluse, souhaitait s'abonner à AOL. Donc il remplit le formulaire en ligne et là, impossible de rentrer le nom de son patelin. Il s'affole, se demande s'il n'est pas passé subrepticement dans une dimension parallèle ou alors si tous les habitants de son village ne se sont pas moqués de lui depuis sa naissance en lui donnant un faux nom de localité. Un peu apeuré, il appelle le SAV (c'est toujours un moment extraordinaire chez AOL ou NC) et une téléactrice lui répond qu'en effet, c'est impossible de rentrer ce nom car Oppède se termine par « Pede » et que l'ordinateur n'accepte pas les mots orduriers ou grossiers.
(*Source : Canard Enchaîné*).

ChroNIQues d'un JEU ONLINE

Des chroniques de la lune noire, vous connaissez ? Mais si, la BD de Froideval. Froideval ? Mais si ! L'ancien collaborateur de Casus Belli, l'ami personnel de Gary Gigax crédité dans le Dungeon Master Guide première édition. Et si c'est pas une putain de référence ça... Bon, eh bien cela va être adapté en jeu multijoueur bientôt. Comme on vous avait déjà montré quelques photos dans les news, on ne va pas vous en rebalancer une pleine plâtrée. En gros, ça a la gueule d'une BD animée façon flip-book avec cinq mouvements par perso et par moments, on se croirait dans « Tintin au Congo » vu de dessus. Enfin bref, nul doute que cela plaira aux amateurs de la BD et du style belgifiant. C'est cela le plus important après tout.

AhahaOL

Yahoo.fr titre : « AOL lance son offre ADSL en toute discrétion ». Et pour cause : c'est bien la honte d'avoir une connexion à haut débit (enfin censée l'être) et se trimbaler avec l'horrible interface AOL jaune pisse (version 5) ou high-tech pour XP (version 6) sans qu'on puisse la quitter si on veut surfer sur le Net. C'est la loose aussi d'être obligé d'utiliser cette dernière pour consulter ses e-mails ou accéder aux newsgroups. Bref, c'est la honte partout. Bon si ça se trouve, vu que leur big boss est parti à la retraite, ils vont enfin venir à quelque chose de normal, histoire de justifier leur statut de premier provider Internet mondial. Ah ben non, puisque pour l'instant l'offre est dirigée vers les clients des magasins Auchan qui, comme tout le monde le sait (enfin surtout Cryo) sont des hardcore gamers. Autres cibles : les actuels abonnés d'AOL dont le taux d'insatisfaction doit être au plus haut (n'oubliez pas de résilier votre abonnement un mois avant la date anniversaire, sinon vous en reprendrez pour un an). Heureusement qu'ils vont au moins se péter un super prix. Ah ben non plus, car le coût de l'abonnement sera plus élevé de trente francs que la concurrence.

MErcenaire un jour...

Activision vient d'annoncer que Soldier of Fortune 2 (toujours développé par Raven) va voir de nombreux mods multijoueurs inclus dans le jeu. Ainsi on n'aura plus que du Free For All ou du Team Deathmatch. Côté solo, petite originalité puisqu'on aura droit à un générateur de missions aléatoires. J'imagine d'ici un menu avec plein de sliders : « Choisissez le type d'ennemi : taliban, Irakien, Colombien, Serbe, Cubain, Sioux ». Ah j'en rêve d'avance ! Bon, sinon, le jeu réseau comprendra dès sa sortie une centaine de persos et de skins, et comme il est basé sur le moteur de Quake 3 Arena, il devrait être résolument tourné vers le futur et notamment vers les mods.



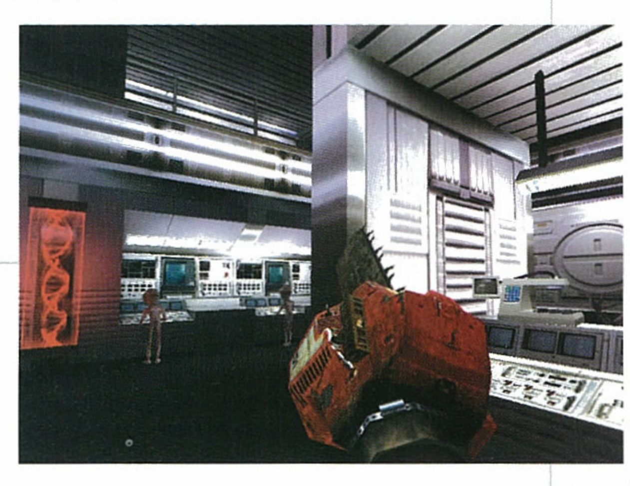
telex

Soutenez l'artisanat : participez au développement d'un MMORPG français, Kyrne : www.kyrne.com

Duke NukEM Forever : les joueurs attENDent, BrouSSArd fait le bot

Le multijoueur de Duke Nukem Forever reste la seule arlésienne avec qui on a encore la naïveté de vouloir coucher. Cela se passe sur les forums de 3D Realms et on y cause bots : « Cela fait vraiment longtemps qu'on n'a rien posté sur DNF. En faisant cela, je vous confirme que le jeu utilisera pleinement les bots qui sont actuellement fonctionnels, enfin pas très bons, c'est d'ailleurs notre principale difficulté sur le jeu réseau. Ils comprennent et utilisent notre animation skeletal et sont très bons avec deux ou trois armes pour le moment »... « On espère leur apprendre d'autres trucs d'ici Noël ». « Au début, on pensait qu'amener les bots au niveau de ceux d'Unreal Tournament serait difficile à cause de notre système d'animation mais ce fut curieusement facile ». Oui, mais bien moins facile que de sortir un jeu avec deux ans de retard.







telex

Jurrasik Life, un mod pour Half-Life : www.jurassik-life.fr.st

France TélécOM ENVAhit le monde

Des chiffres de France Télécom : 500 000 clients ADSL, fin 2002 ils espèrent en avoir 1,3 million sur une couverture territoriale de 73 % . En 2003, 80 % et 2027 juste après la guerre thermonucléaire totale, ils espèrent atteindre les frontières de Pluton. Bon pour l'instant, ne nous inquiétons pas trop puisqu'ils n'en sont grosso modo qu'a 66 % ce qui est quasiment le chiffre de la bête à un 6 près. Mais avant l'Armagedon, plus précisément en été 2002, ils devraient se lancer sur la technologie SDSL à cette date, une offre plutôt tournée vers les entreprises. Et nous ? Et nous ? Et nous ?

Enfin une GRÈVE Utile

Source (www.lpic-fr.net). Depuis le 27 novembre, les salariés de NC Numericable sont en grève. La direction ayant refusé leurs revendications. Parmi celles-ci, des traditionnelles augmentations de salaires. Du coup, le centre d'appel que nombre de personnes (dont moi) trouvaient déjà inefficace a été repris par des sous-traitants ou du personnel en cours de formation, un nombre de remplaçants qui atteindrait à peu près 10 % des personnes présentes habituellement. Pour mémoire, NC Numericable fournissait des accès câble « limités » (en download ET en upload) via AOL et sa fameuse interface des champions. On leur souhaite néanmoins bon courage, et même de continuer la grève pendant dix ans. Pourtant ils étaient sur la bonne voie puisque leur prochaine offre se faisait sans leur partenaire de toujours.

Réseau

DÉJÀ EXCELLENT EN SOLO, C'EST LORS DES PARTIES EN RÉSEAU QUE BATTLE REALMS MONTRE VRAIMENT TOUT LE TALENT DE L'ÉQUIPE DE LIQUID ENTERTAINMENT. PARFAITEMENT ÉQUILIBRÉ, STRESSANT, NERVEUX, REMPLI DE FINESSE TACTIQUE, LE MULTIJOUEUR EST UNE RÉUSSITE TOTALE QUI VOUS FERA SÛREMENT PERDRE QUELQUES NUITS EN CE DÉBUT D'ANNÉE. DU COUP, HOP ! EN VOILÀ UNE PRÉSENTATION ET UN PETIT GUIDE DE JEU.

C'est pas pour dire, mais 2001 a quand même été une année de vache maigre pour les jeux de stratégie en réseau. Les inconditionnels ont continué à s'étriper en masse sur les classiques du genre comme les vénérables Age of Kings ou Starcraft, mais il n'y a pas vraiment eu de relève. Avec cet excellent Battle Realms, la disette est peut-être sur le point de s'arrêter. C'est simple, plus je joue à ce jeu en LAN, plus j'ai envie d'y rejouer, à tel point que j'accepte même de passer des heures entières dans des garages glacials, l'ordinateur posé sur des tréteaux branlants, pour avoir le plaisir de massacrer quelques potes avec mes canonniers Sumo. OK, on peut gueuler contre le nombre relativement faible d'unités disponibles ou contre le zoom beaucoup trop limité pour avoir une vision d'ensemble lors des gros combats, mais à part ça, c'est du plaisir tactique pur.







Même si elles se font rapidement repérer, il est parfois utile de construire une hutte loin du village pour exploiter plus rapidement un champ de riz ou un point d'eau.

Battle Realms

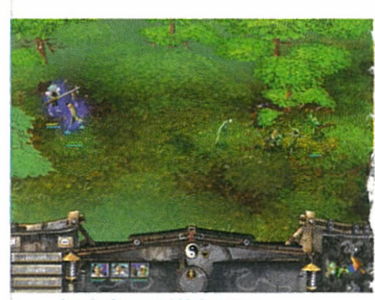




Toujours cette même joie primaire de détruire une base adverse en pourchassant les derniers paysans encore en vie…

Taillé pour LE RÉSEAU

Battle Realms a été clairement conçu avec le multijoueur en tête, il a donc tout ce qu'il faut dès le départ pour s'amuser en réseau, et notamment le support de Gamespy, afin de trouver facilement des serveurs de jeu. Le nombre de cartes disponibles est énorme, pas besoin d'aller en télécharger ailleurs, il y en aura assez pour s'occuper les douze prochaines années. J'en ai compté soixante-quatre, classées par nombre de joueurs maximum, et il y en a pour tous les goûts : cartes symétriques qui donnent la même chance à chaque participant, cartes classiques avec un ou deux points d'accès à chaque base, cartes complètement délirantes remplies de volcans… Pour une fois, on sent qu'elles n'ont pas été faites à la va-vite deux jours avant la remise de la version finale à l'éditeur. Au niveau des modes de jeu, c'est plus classique. Les modes Survival et Razing sont à peu près les mêmes : il faut détruire toutes les unités ennemies dans le premier et toutes les structures ennemies dans le second. Kill the Keep est à mon avis le plus intéressant, il s'agit de réussir à raser le château adverse. Enfin, le mode Famine est un combat à mort avec un montant fixe de riz dès le départ et aucun champ sur la carte. L'ensemble donne un gameplay nerveux avec des parties plutôt courtes, genre quarante-cinq minutes en un contre un quand les deux joueurs maîtrisent bien leurs unités. Le style est donc nettement plus proche de Starcraft – en moins bourrin quand même – que de Age of Empires.



Les forêts sont idéales pour cacher des unités en embuscade.



Les tours de guet sont indispensables pour défendre efficacement la base.

GUIDE

LES STRATÉGIES MULTIJOUEURS

1. L'ÉQUILIBRE DES UNITÉS

Massez-vous les tempes, on va aborder le gros morceau de la stratégie multijoueur de Battle Realms. Le jeu a été conçu pour qu'aucune unité ne soit trop puissante par rapport à toutes les autres, et c'est ça qui va faire toute la subtilité des parties en réseau. Il faut voir ça comme le système du Pierre-Feuille-Ciseau : tel combattant sera surpuissant face à une certaine catégorie d'adversaires, mais très vulnérable face à une autre. Chaque unité se définit ainsi par deux paramètres : le type de dégâts qu'elle cause, et les types de dégâts auxquels son armure sait plus ou moins bien résister. Tous ces paramètres se trouvent dans le Battle Reference Chart, la véritable bible de Battle Realms, disponible notamment sur le site officiel du jeu, www.battlerealms.com. Imaginons par exemple que vous preniez le Clan du Dragon pour affronter un adversaire du Clan du Serpent. Voici les deux tableaux de résistance pour ces clans :

Clan du DRAGON

	CàC.	Distance	C	P	B	Ex	M	F
Peasant	P	aucun	min	min	min	min	min	max
Spearman	P	aucun	bon	min	min	moyen	faible	max
Archer	B	P	min	min	moyen	min	bon	max
Chemist	B	Ex	min	bon	faible	bon	bon	max
Dragon	C	M	min	min	bon	min	max	max
Kabuki	M	M	bon	min	min	max	faible	max
Sumo	B	Ex	faible	min	max	min	bon	max
Samouraï	C	P	max	moyen	bon	faible	min	min
Geisha	B	aucun	min	min	min	min	min	max

Clan du SERPENT

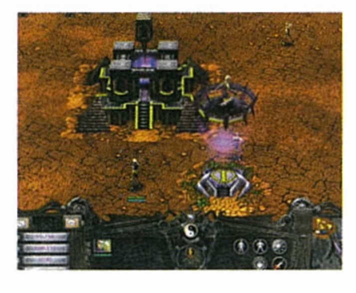
	CàC.	Distance	C	P	B	Ex	M	F
Peasant	P	aucun	min	min	min	min	min	max
Bandit	P	P	bon	min	min	max	min	max
Cannoneer	B	B	min	min	faible	max	bon	max
Crossbow	P	P	min	min	bon	min	max	max
Musketeer	B	Ex	bon	moyen	bon	min	min	max
Necro	M	aucun	max	max	max	max	moyen	faible
Raider	F	F	faible	min	max	moyen	max	max
Ronin	C	aucun	max	moyen	bon	faible	min	min
Spirit W.	M	aucun	min	bon	min	max	max	max
Swordsman	C	aucun	bon	min	min	bon	min	max
Zombi	C	aucun	min	bon	bon	min	max	faible
Geisha	C	aucun	min	bon	min	bon	max	max

Ça peut paraître un peu indigeste, mais c'est en fait assez facile à lire. Les lettres représentent le type de dégâts : C = Cutting, P = Piercing, B = Blunt, M = Magique, Ex = Explosif et F = Feu. Exemple : prenons l'Archer du Clan du Dragon. Grâce à ce tableau, on voit qu'il inflige des dégâts de type Blunt quand il est au corps à corps, Piercing lorsqu'il se trouve à distance. On voit ensuite qu'il résiste très mal aux adversaires dont les attaques sont de types Cutting, Piercing et Explosif, moyennement à ceux qui utilisent le Blunt, assez bien contre ceux qui utilisent la magie, et enfin qu'il est particulièrement bien protégé du Feu.





Une erreur à ne pas commettre : faire tout le temps courir ses unités jusqu'à vider complètement leur barre d'énergie. Elles mettent beaucoup de temps à récupérer, et cela rend leur Battle Gear inutilisable.





Les enseignements qu'on peut tirer de ce tableau sont évidemment énormes pour mettre au point de bonnes stratégies multijoueurs. Par exemple, on peut voir qu'il est inutile de construire à la chaîne des Samouraïs, qui sont pourtant l'unité la plus puissante du Clan du Dragon, car si le gars d'en face a levé une armée de Musketeer, ils se feront sûrement massacrer à distance. Autre exemple : si on se fait emmerder par l'adversaire qui lâche des Raiders sur le village toutes les trente secondes, il suffit de poster en défense quelques unités qui infligent des dégâts de type Cutting, comme les Guerriers Dragon. Il est donc extrêmement important de bien connaître ces tableaux pour toujours répondre de la meilleure manière, c'est-à-dire avec les meilleures unités possibles, à l'armée que va se créer le joueur adverse (ce qui va rendre les choses amusantes, c'est que ce joueur adverse est très probablement en train de lire Joystick en ce moment, ndrc).

2. DE LA BONNE UTILISATION DES BATTLE GEARS

La différence entre victoire et défaite lors d'une partie en réseau se fait souvent sur la maîtrise plus ou moins bonne des Battle Gears. Il y en a beaucoup trop pour tous les décrire ici et vous expliquer leur utilisation optimale, mais afin de vous donner une idée, voici quelques exemples pour le clan que je connais le mieux, celui du Dragon. Le grand classique consiste à





utiliser simultanément la Flèche Zen des archers avec le Battle Gear « Indirect Fire » que les canonniers Sumo obtiennent dans le Shrine. Les premiers vont lever le brouillard de guerre à distance grâce à leur flèche magique pour identifier des cibles que les seconds bombarderont en toute sécurité de l'autre côté de la map. En gros, ce combo de Battle Gear permet de se faire une véritable artillerie pour pas cher. Les guerriers Kabuki disposent aussi d'un Battle Gear très pratique, le bouclier Chi. Une fois activé, il rend les Kabuki immobiles et complètement invulnérables aux attaques ennemies. Utilisé seul, il n'a pas beaucoup d'intérêt, mais il faut plutôt le voir comme un moyen d'ériger un rempart en plein combat. Vous prenez quatre ou cinq Kabuki, vous les envoyez tête baissée au corps à corps contre les unités ennemies, puis vous activez le bouclier. Pendant que l'adversaire se retrouve en train de cogner des combattants invincibles, vous ramenez des archers ou des Sumos derrière la ligne de Kabuki, et vous lancez tranquillement vos projectiles sur la zone. Il y a bien sûr des milliers d'autres stratégies de ce type, je crois que le reste du magazine ne suffirait pas à toutes les décrire, c'était juste histoire de vous donner quelques exemples simples. Parfois, vous rencontrez des joueurs qui vous sortent des stratégies utilisant trois ou quatre Battle Gear en combinaison, et croyez-moi, le résultat est généralement terrible.

3. APPÂTEZ L'ADVERSAIRE

Il y a un truc qui marche particulièrement bien dans ce jeu : ce sont toutes les stratégies qui se basent sur l'appât. Vous prenez deux ou trois soldats rapides, vous les emmenez taquiner la base adverse, et vous pourrez être à peu près sûr que toute l'armée ennemie les suivra gentiment, à cause du comportement par défaut très agressif des unités. À partir de là, il suffit de profiter des Battle Gears. Pour le Clan du Serpent, vous pouvez par exemple poser un champ de mines sur le chemin de l'adversaire (les canonniers font ça très bien) ou brûler son village en douce avec un Raider. Si vous êtes Lotus, vous pouvez utiliser l'Étalage de Poix de l'Impur pour immobiliser les unités ennemies et les bombarder avec une unité genre Disciple de la Feuille. Enfin bref, l'idée est ici de tendre une embuscade en utilisant au mieux les Battle Gears, et ce ne sont pas les possibilités qui manquent.



LienS UtilES

Le mode multijoueur de Battle Realms est bien trop riche pour qu'on puisse tout aborder en quelques pages. Si vous voulez d'autres conseils stratégiques, voici quelques sites à connaître :

battlerealms.ubi.com : le site officiel du jeu chez Ubi Soft est très bien fait, avec quelques stratégies dédiées au multijoueur, la liste complète des unités, des bâtiments et des Battle Gears (bien utile pour faire rapidement le tour d'un clan qu'on connaît mal). Ce site abrite aussi le tableau complet de résistance des unités, y compris ceux du Clan du Loup et du Clan du Lotus que je n'ai pas reproduit dans ce guide.

battlerealms.esprit-str.com : c'est le site francophone de référence pour le jeu, avec des stratégies proposées par les fans et des forums de discussion assez actifs. On y trouve aussi un très pratique comparateur de clan, qui permet de connaître instantanément les forces et les faiblesses d'un clan par rapport à un autre sans avoir à déchiffrer à la loupe les tableaux de résistance.

www.battlerealms.com/msgforum/default.asp : le forum officiel de Battle Realms, très actif, avec des centaines de messages par jour, en anglais uniquement.





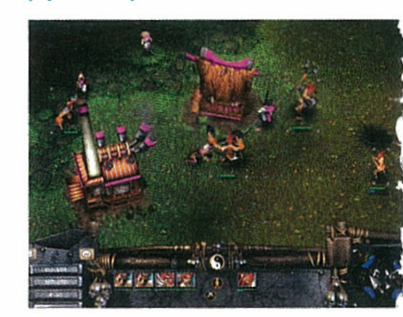
Ces gros rochers peuvent être poussés dans la pente pour écraser les ennemis qui se trouvent en bas. J'avoue que je n'ai jamais réussi à faire un strike avec ça.



Les chevaux sont très efficaces, ils augmentent la rapidité et la résistance de ceux qui les montent. En début de partie, il ne faut pas hésiter à envoyer deux ou trois paysans en capturer le maximum.

4. LE RUSH

Même si les développeurs du jeu ont essayé de le rendre très difficile, il est encore possible de rusher comme un porc dans Battle Realms. Paradoxalement, le clan qui peut faire les rushes les plus efficaces est aussi celui qui comporte les unités les plus lentes, c'est le Clan du Loup. Pour cela, il faut tout miser sur les loups dès le départ. Vous construisez dès que possible un repère aux loups, vous envoyez quelques paysans attraper des chevaux pour les nourrir, puis vous créez des chefs de Meute et vous leur attribuez trois loups à chacun. En speedant bien, vous aurez construit au moins trois meutes avant même que l'adversaire ne puisse aligner plus de quatre ou cinq











Pour éviter la confusion lors des combats, il vaut mieux diviser son armée en petits groupes et assigner à chacun un raccourci clavier.

unités combattantes dans sa base, ce qui vous laisse une bonne chance de le massacrer rapidement, genre raz-de-marée de Zerglings dans Starcraft. Les autres clans peuvent aussi tenter un rush, en se basant principalement sur les chevaux. Plutôt que d'attendre d'avoir dix unités pour attaquer l'ennemi, ce qui met pas mal de temps, il suffit de n'en créer que cinq, mais de capturer des chevaux en même temps. Avec cinq cavaliers, vous aurez déjà une bonne armée capable de battre une dizaine d'unités ennemies. Un soldat monté compte en effet presque pour deux unités, car c'est d'abord le cheval qui va se prendre les coups destinés à son cavalier.

5. LA PERMANENCE MÉDICALE

Il faut absolument-absolument-absolument construire des unités pour guérir les combattants, que ce soit les geishas, les invocatrices ou les druidesses, selon votre clan. Avant chaque attaque, créez un groupe avec au moins trois de ces unités (c'est le minimum pour soigner rapidement une grosse armée) et assignez-lui un raccourci clavier avec Ctrl + 0-9 (d'ailleurs, il faut toujours faire des groupes de cette manière, ça évite le bordel durant les batailles). Lors des combats, vous pourrez ainsi soigner facilement les blessés, ça fera une différence énorme sur le résultat final. Faites bien attention aux unités de guérison, surtout en début de combat, ce sont souvent elles dont les joueurs expérimentés vont tenter de se débarrasser en premier. Un petit truc à noter : lorsque vous revenez dans votre base après une bataille et que vous n'avez pas de geishas pour soigner vos soldats, vous pouvez les envoyer dans un bâtiment d'entraînement, ils en ressortiront complètement guéris, ce qui pourra être décisif en cas de contre-attaque rapide de l'adversaire.



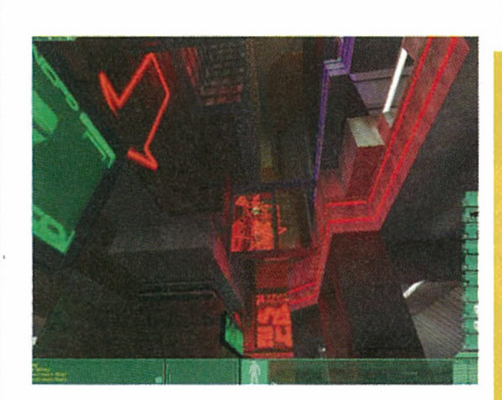


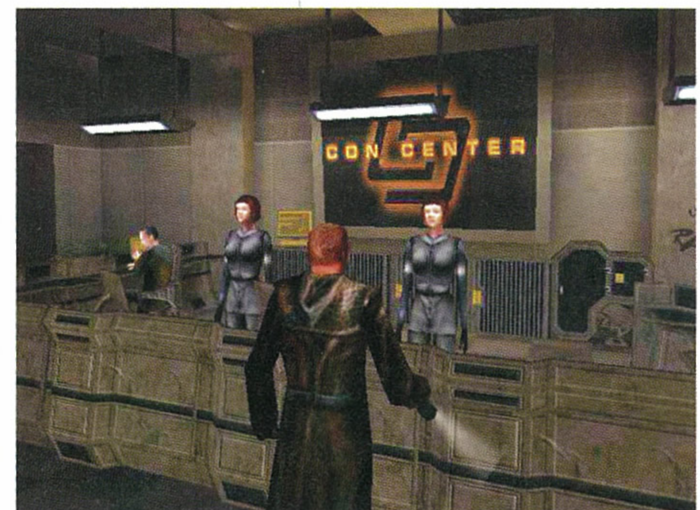
6. LA CONSTRUCTION

Il y a plusieurs petites choses à savoir pour bien construire sa base. La première, qui semble ignorée par beaucoup de joueurs, c'est qu'il n'y a pas de rapport entre le nombre de huttes construites et la vitesse d'apparition des paysans. Il est donc complètement inutile d'en construire par rangée de dix si vous n'avez que quelques unités sur la carte, c'est du temps perdu. Deuxième chose, n'hésitez pas à construire votre base loin de l'endroit où vous atterrissez dès le début d'une partie multijoueur. Si vous tombez par exemple loin du premier point d'eau, ou en plein milieu d'une plaine trop exposée, il vaut mieux perdre une minute à trouver un meilleur emplacement. Veillez aussi à avoir plusieurs champs de riz disponibles, cela peut se révéler capital si l'adversaire utilise certains Battle Gears capables d'endommager les rizières, comme la Famine du Souffreteux pour le Clan du Lotus ou l'Etendue de Feu du Raider du Clan du Serpent. Enfin, construisez dès que possible des Tours de Guet, qui sont les seules structures défensives du jeu. De préférence, faites-les par groupes de deux ou de trois afin qu'elles puissent se couvrir mutuellement, c'est nettement plus efficace, et mettez des unités puissantes dessus, par exemple un Canonnier Sumo plutôt qu'un Archer pour le Clan du Dragon.

ackboo

UN JEU EN PLEIN DÉVELOPPEMENT ET DANS SA TROISIÈME PHASE DE BÊTA, QUOI DE PLUS PASSIONNANT ? NEOCRON, JEU ALLEMAND ET EUROPÉEN, FAIT FI DE QUELQUES-UNES DES RÈGLES QUI SONT POURTANT DEVENUES DES TRADITIONS DANS LES MMORPG ACTUELS.



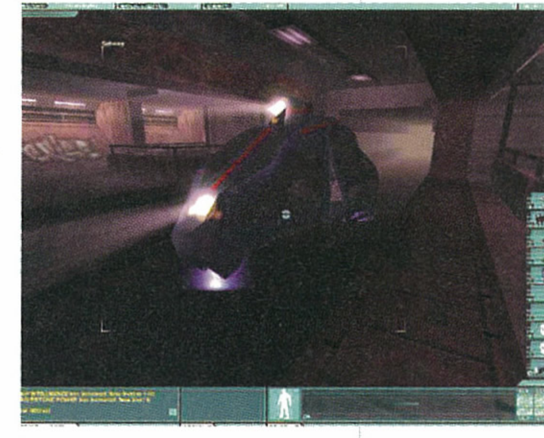


Un monde à la « Paranoia », mais certainement pas le « Meilleur des mondes ».

nEOcroN

DANS NEOCRON, IL Y A « NÉO »

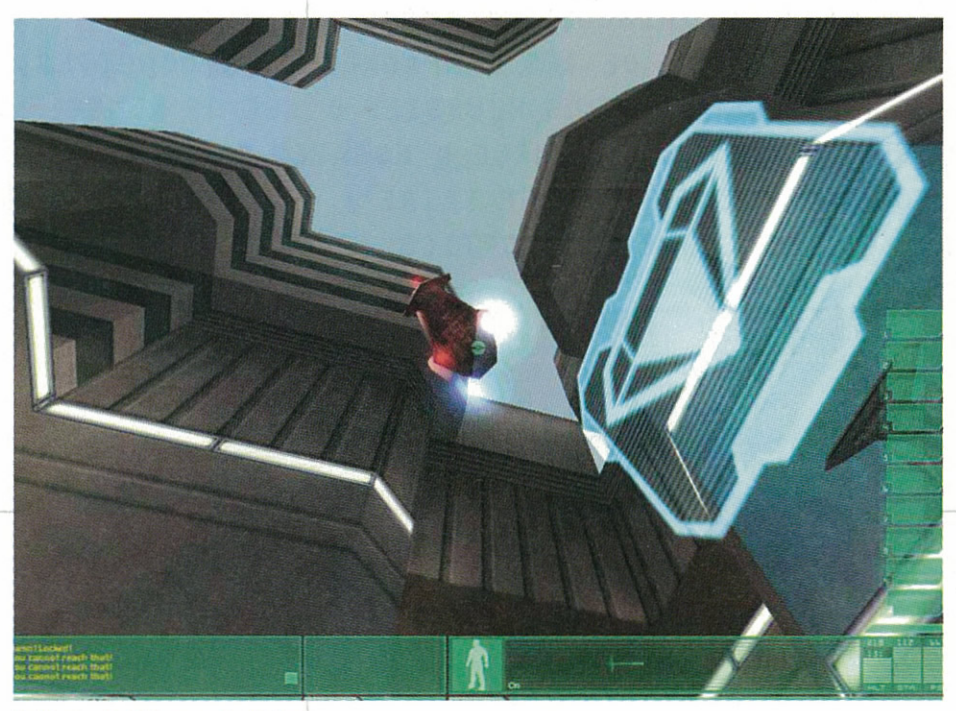
On le voit tout de suite, les sources d'inspiration derrière le monde de Neocron sont les références standards du cyberpunk : Blade Runner, Matrix et… Deus Ex. Si le look « néo » est favorisé par le nombre incroyable de paires de Ray Ban présentes sur la tronche des persos, l'ambiance du film de Ridley Scott tient à certains lieux, avec des immeubles de trois cent mètres de haut, des enseignes japonaises et chinoises dans certains quartiers ainsi que des « spinners » (les voitures volantes) qui passent de temps en temps dans les cieux. Quant au côté Deus Ex, il est donné tant par l'interface que par l'ambiance, le type de mission et le ton général. Reakktor est un développeur allemand, évidemment. Mais non ! pas à cause des deux « k » dans le nom, mais à cause de la fascination de ce pays pour ce genre d'univers. Pour mémoire, Syndicate de Bullfrog était resté au top des jeux les plus vendus pendant plusieurs années, boostant même l'achat de Macintosh dans ce pays. Nombre de jeux de rôle classiques se sont d'ailleurs fendu d'add-ons et de modules sur Berlin en 2012 ou sur la Germanie d'une façon plus générale.
Si on me demandait ce que j'ai trouvé de plus agréable dans ce jeu (c'est un peu ce pourquoi je suis payé, remarquez) je répondrais : la conception façon FPS. Par cela, je veux parler de l'impression tenace que l'on a de se trouver dans un shoot à la première personne grâce au moteur (on peut passer en vue externe, mais à quoi bon ?).
Cette caractéristique permet notamment des combats totalement naturels : dans nombre d'autres jeux (UO, Anarchy Online), les flèches, les sorts où les balles ne suivent pas de réelles trajectoires, on y calcule en gros la réussite ou non du coup et on affiche le résultat à l'écran. Neocron est traité comme un Quake-like : on vise bien ou pas, et c'est là-dessus uniquement qu'on peut faire échouer son tir. C'est bien plus naturel, même si on trouve aussi une aide à la visée. Il est donc possible de toucher un adversaire qu'on ne souhaitait pas atteindre parce qu'il s'est glissé devant nous. Il est également possible de se réfugier derrière quelqu'un qui se fera allumer à notre place. Chaque personnage ou monstre présent dans le jeu possède des zones corporelles (tête, torse, abdomen et jambes) qui modifieront les dégâts subis à ces endroits. Techniquement parlant, le moteur est plutôt au point. Seuls les



Le métro est un « vrai véhicule » qui se déplace d'un point à un autre.



Des monstres pour l'instant assez passifs mais gros.



Ambiance « Blade Runner », de plein jour.

extérieurs souffrent un peu des limitations de ce dernier, notamment en ce qui concerne la distance de vue, assez misérable. Il y a certainement une option dissimulée au fin fond d'un fichier de config' à bidouiller, ce fichier doit d'ailleurs se trouver dans un recoin pas possible, mais par défaut ça ne casse pas des briques : on ne voit qu'à deux cent mètres, et les contours des reliefs lointains apparaissent d'une façon fantomatique. C'est ici que le look Anarchy Online m'a le plus manqué.

Un monde de taille INTERMÉDIAIRE

Le wasteland, c'est toute la partie qui s'étend hors des villes. C'est un désert aride, rempli de canyons, de collines et d'infractuosités. Quelques pistes rejoignent les points d'un endroit à un autre. Ce monde n'est pas le plus vaste qu'il m'ait été donné de voir, mais on met quand même quelques heures pour le traverser de part en part (et encore, comme c'est la bêta, il n'y a pas encore trop d'ennemis lâchés sur le terrain). De l'aveu des développeurs, il n'est pas question de créer un terrain de jeu aussi grand que celui d'Asheron ou d'EverQuest, mais quelque chose d'un peu plus petit et bourré de détails un peut partout. Les routes relient tout



aussi bien les villes que des relais, des bases ou encore des mines entre elles. Parfois des avant-postes ou des villages détruits apparaissent devant nos yeux. Ou encore quelques péquenots y vivent on ne sait trop pourquoi, alors on fait du commerce avec eux, on leur vends des trucs bidon, puis on les tue parce qu'on sait pas trop quoi faire d'autre. L'ambiance post-apocalyptique est ici particulièrement bien rendue : tout est tristos et sauvage. Quelquefois, on déboule au beau milieu de rixes entre mutants, humains ou monstruosités diverses. Prendre ses jambes à son cou n'est qu'une solution intermédiaire pour se débarrasser des ennemis : ils sont capables de trotter après nous pendant de très nombreux instants vers la direction que l'on a empruntée, ce qui nous amènera moult problèmes si on ne quitte pas la route.

Plein de QUESTIONS

À quel point le serveur peut-il contenir de personnes ? Combien y en aura-t-il, une fois le jeu fini ? Comment réagira le moteur de jeu en présence de cent copains dans la même rue ? C'est pour l'instant l'une des énigmes du siècle, ou presque. À part deux développeurs et un responsable de la distribution du jeu polonais (c'est fou comme Neocron est déjà cosmopolite avant même sa sortie !), j'avoue n'avoir pas pu croiser grand-chose d'autre qui pense avec un vrai cerveau. Heureusement, les développeurs semblent se donner le temps de fignoler tout cela et d'ajouter plein d'autres trucs. Dans une interview à www.neocrononline.com, Jorg Schwiezer explique qu'il sortira son jeu bien avant le prochain E3, ce qui nous donne une deadline d'environ six mois.
Quelques trucs bien allèchants sont au programme : le moteur sera capable de gérer des véhicules comme des hoverbikes que l'on pourra piloter pour de vrai (et non pas leur indiquer grossièrement ou aller). Jorg promet d' ores et déjà d'organiser des courses dans le désert durant la bêta 3. Outre les quatre grosses villes terriennes, on pourra se rendre plus tard dans le jeu dans deux colonies spatiales (la chronologie du monde fait trente pages, comptez pas sur moi pour tout vous raconter). Le jeu final sera assez souple pour qu'une faction ou une alliance de joueurs puisse s'approprier un quartier ou une ville.

Points noirs ET COMÉDONS

Premier mauvais point, mais heureusement susceptible de changer : les chargements sont nombreux.
Et contrairement aux autres MMORPG, cela se passe généralement en franchissant une porte ou au beau milieu d'un couloir. Du coup, on a le droit à un écran dégoulinant de données où on voit apparaître la mention « synchronizing ». Horreur ! le monde dans sa globalité et les autres parties semblent placés sur des serveurs différents. On peut donc



La première ébauche de la carte du monde.

très bien se balader dans son appart', tenter de sortir et rester coincé comme un con dans l'ascenseur avec ce « synchronizing » bien gonflant.

POUR CONCLURE

À mi-chemin entre le FPS et le MMORPG, voilà où se situe pour le moment le véritable attrait de Neocron. La première et seconde génération des jeux massivement online ont tous emprunté le même chemin, tant au niveau de l'interface que du système de jeu (attaques automatiques, etc.). Si les ambitions des développeurs de Reakktor sont de faire un très bon produit, sans chercher à concurrencer les rouleaux compresseurs à la EverQuest, elles sont d'autant plus louables. À suivre, comme on dit.

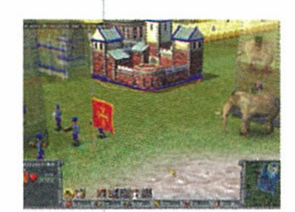
Bob Arctor

NOUS N'ÉTIONS PAS TOUT À FAIT CONVAINCUS PAR EMPIRE EARTH EN SOLO À CAUSE DE SES CAMPAGNES TRISTOUNETTES, SURTOUT EN LES COMPARANT À CELLES, TRÈS RÉUSSIES D'AGE OF KINGS. C'EST TOUJOURS COMME ÇA : À FORCE D'ESSAYER DE SE POMPER SOI-MÊME, COMME RICK GOODMAN A CHERCHÉ À LE FAIRE ; ON FINIT PAR SE CHOPER UN TORTICOLIS.

Ricky a heureusement développé un jeu fort sympathique en réseau ainsi que des parties ayant une durée de vie fort étendue, et ce au travers de toute l'histoire de l'humanité jusqu'à... bien plus tard que maintenant. Gérer les unités avec logique était un sacré challenge qui semble avoir été mené à bien. Tout le monde sait (depuis qu'il l'a confié à Wanda, pipelette de service) que le gars est un fan de programmation de base de données, ce qui est l'un des deux loisirs les plus idiots qu'on puisse pratiquer avec la partie de foot du dimanche matin. Bref, avec plus de deux cents unités terrestres, aériennes et maritimes, il fallait pouvoir s'y retrouver. Désormais, j'aurais plus de respect pour les gens qui passent leurs nuits à jouer à DBase 3+ au lieu de se reproduire avec leur épouse.



Une fois les navires convertis par les prêtres, retour à l'envoyeur.



LES PREMIERS ÂGES, L'ÂGE MODERNE

EmPIRE EaRTh

L'art de la CONSTRUCTION

Le début de partie est une copie conforme de tous les RTS. Vous commencez par produire un max de paysans, vous les faites travailler, mais curieusement, vous en assignez plus aux carrières de pierre qu'à la nourriture (n'oubliez pas de construire un avant-poste entre deux points de ressources éloignés pour que les travailleurs évitent de revenir au bâtiment principal comme des cons). Donc vous faites des baraques et de la pierre, puis vous entreposez cette dernière tout en commençant à bâtir simultanément des tours bien garnies et des murailles. D'une manière générale, et plus que dans tout autre jeu, l'approvisionnement en ressources doit être assuré. Généralement, on en trouve plus sur les cartes d'EE que dans les autres titres. L'idée est d'avoir suffisamment de stock pour enchaîner tous les âges le plus vite possible. Tentez à tout prix d'avoir deux carrières de pierres, d'or et de minerai, et ce, même si cela signifie empiéter sur un territoire de l'ennemi et être susceptible de perdre cette source d'approvisionnement secondaire un peu plus tard. La bouffe est assurée par la cueillette, la récolte et les animaux qui se baladent autour. Gardez ceux-ci pour plus tard : ils sont chiants à découper, ça dégueulasse le sol et ça prend des plombes. Faites vite un moulin et des plantations.



Une civilisation à mi-chemin entre le soviétisme et le vaticanat.



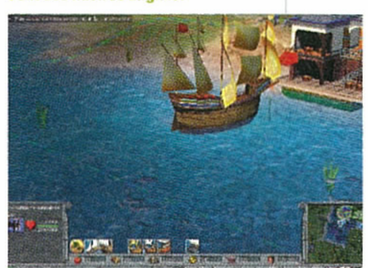


Pour trouver des parties, rien de plus simple : appuyez sur le bouton correspondant dans l'interface.

Du bon usage de l'artillerie ET DES TROUPES

On arrive bien vite à la bombarde dès qu'on parvient à fabriquer de la poudre à canon faite à base de dynamite, de semtex et de nitroglycérine (j'ai volontairement changé les ingrédients dans cette liste pour que les enfants qui nous lisent ne fassent pas péter leur maison à cause de nous). Parmi les inconvénients de la bombarde, on citera sa faible ligne de vue qui devrait idéalement être complétée par des observateurs placés en avant. Mais une fois la cible atteinte, elle provoque des dégâts dans un bon petit rayon autour de l'explosion. Le « hand canonner » peut tirer au-dessus des murs, tout comme le mortier qui, lui,

La première vague de chieurs : bien sûr ce sont des navires anglais.





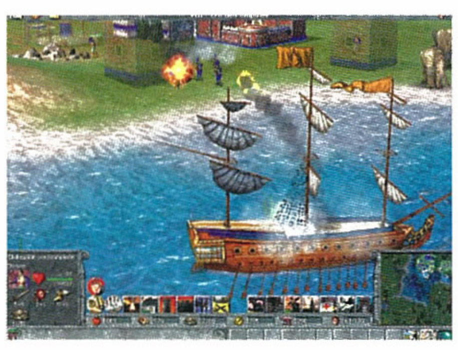
Placer un avant-poste entre chaque ressource pour rapprocher les travailleurs de l'entrepôt.

a en plus le pouvoir destructeur des bombardes. Les plus grosses pièces et le howitzer sont évidemment les armes idéales contre les tours, les murailles et les immeubles. Deux ou trois qui s'acharneront pendant deux minutes sur une cible auront tôt fait de la réduire en purée.
Les snipers sont idéaux pour démoraliser les troupes et les obliger à se lancer à sa poursuite. C'est l'appât idéal pour faire rentrer des ennemis dans une embuscade : en effet, quoi de plus rageant pour votre adversaire que d'entendre un tir suivi du décès de l'un de vos hommes, et ce plusieurs fois de suite.
Le partisan sait se frayer un chemin à travers les broussailles, y compris lorsqu'il est tout nu et qu'il doit traverser des ronceraies (c'est ce qu'il préfère d'ailleurs dans son métier), il est aussi une bonne unité anti-aérienne dans une petite mesure.
Même si c'est un vieux grippe-sous et qu'il demande une forte somme d'argent comme tous les vrais héros, il ne faut jamais négliger d'adjoindre à un corps expéditionnaire un Napoléon, un Guillaume II ou, pourquoi pas, un Jean Moulin dans la mesure des stocks disponibles. Dans la plupart des cas, il est un guerrier redoutable qui, en plus de quelques tours de passe-passe, redonnera du moral aux troupes environnantes ce qui aura pour effet de réduire les dégâts qu'elles se prendront.
Pareillement, ne partez jamais sans un médecin, chirurgien de préférence (le docteur Romano ou Benton feront parfaitement l'affaire et soigneront les troupes au fur et à mesure qu'elles se prendront des bastos ; à moins qu'ils ne se fassent descendre eux-mêmes).
Faire des ballons d'observation, c'est vachement tentant. Et pour cause, non seulement cela révèle la position des ennemis, mais c'est tout mignon quand ça se crashe en flammes. Bref, servez-vous en aussi comme pendant la Première Guerre mondiale, à savoir en utilisant leurs distance de vue considérable pour régler des tirs ou préparer des assauts.

Prophète, MON AMI

Une bonne remarque d'Ivan : à l'âge des ténèbres (l'Antiquité), ou même un peu avant, il est de rigueur de construire au plus vite des prophètes pour aider à repousser les attaques. Ces gus-là, vêtus de simples pagnes, possèdent deux pouvoirs capables de repousser les gros lourds qui rushent une demi-heure après le début de la partie. Le premier est la maladie (mieux encore, la malaria qui ne laisse qu'un seul point de vie aux unités touchées) que l'on répandra négligemment sur les troupes ennemies (de préférence AVANT qu'elles n'arrivent au contact) et l'autre s'assurera, si vous êtes près de côtes, que les navires de transport coulent grâce à l'ouragan. Bien entendu, s'il lui reste du mana et qu'un prophète réussit à s'approcher d'assez près d'une ville ennemie, il a deux choix de base en fonction de ses pouvoirs et de l'âge : le premier est le volcan, un bon gag qui tuera tout ce qui se trouve autour de lui et qu'on lancera en plein milieu d'une ville bien compacte ; le second, moins rigolo mais plus mobilisateur pour l'adversaire, est le feu qui se répand de bâtiment en bâtiment et qui peut pousser l'adversaire au suicide. Côté merveilles du monde, deux objectifs à viser si vous avez du temps à consacrer à cela : les portes d'Ishrar qui renforcent les murailles (un must pour être tranquille), ou le temple de Zeus si vous jouez plutôt attaquant qui régénérera vos troupes.
Voilà, ce fut un tour très succinct d'un jeu aux possibilités innombrables ainsi que quelques stratégies de base pour les premiers âges et pour bien débuter sa survie. La prochaine fois, on vous causera nanopolitique, atomisme et cybernéticité.

Bob Arctor



Des tours, des tours, des tours !!!



Le PAtCh

Comme d'habitude, n'oubliez pas de patcher le jeu. On en est à la version 1.0.4.0 que vous pouvez trouver sur le site de Joy au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1158 (elle fait moins d'un méga). Si jamais vous avez un problème de curseur scintillant sur le menu principal, assurez-vous que vous avez bien DirectX 8a d'installé.



Une vision nostalgique du passé médiéval.

CrÉEr Son pEUPle

Ne faites pas bêtement comme moi. Une fois que vous avez ouvert la fenêtre de création de votre peuple, ne la refermez pas sans avoir attribué des points : vous ne pourrez plus y revenir. Idéalement, il faudrait attribuer des caractéristiques rapidement en fonction de la géographie et de l'emplacement des ennemis. Jouer une partie sur une carte découverte (le système dit « adulte ») permettra d'éviter de claquer de la thune dans la marine marchande si vous vous trouvez au beau milieu du sol. Personnellement, j'aime distribuer des points dans les paysans. Ça travaille plus vite, ça râle moins et ça se transforme en grand résistant à l'occasion. Bref, ça ressemble au système populaire universel rêvé par l'union soviétique mais en version fonctionnelle.

Hitman 2

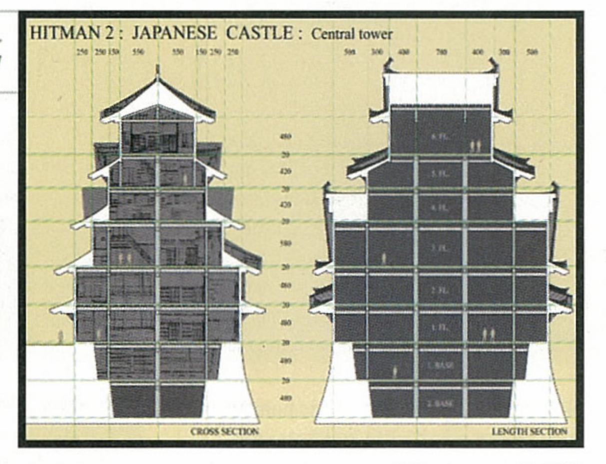
Ça y est ! Face au succès que notre nettoyeur chauve a rencontré, il fallait bien qu'il redonne de ses nouvelles : Hitman 2 va sortir… Va y avoir une grosse production de veuves et d'orphelins.

Par Pete Boule.

C'est étrange… Comment des gens aussi aimables, vivant dans une ville aussi agréable et tranquille que Copenhague, peuvent se retrouver dans un magnifique bâtiment afin de réaliser un jeu basé sur de l'assassinat pur et dur ?
Il y a franchement un truc paradoxal là-dedans.
En plus de ça, ils n'en sont pas à leur coup d'essai. Hitman 2, comme son nom l'indique, est bien la suite de Hitman, et on retrouvera avec délice notre chauve, estampillé Code 47, en pleine possession de ses moyens.

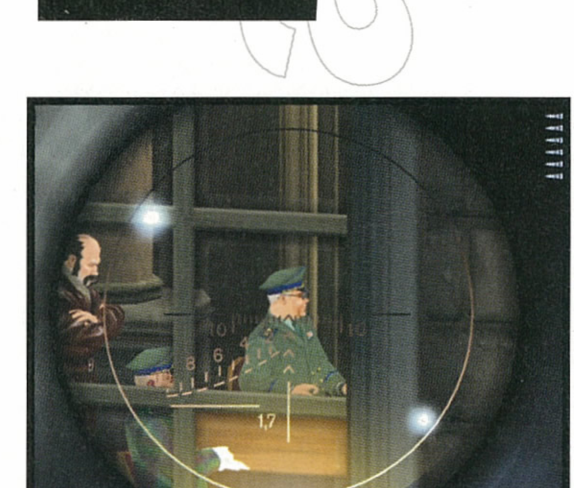
Le temple japonais qu'il faudra nettoyer… Il va y avoir du pain sur la planche !





Chassez le naturel, il revient au galop

Pour ceux qui ont manqué le début, sachez que pendant tout le premier tome des aventures de Code 47, on jouait à la troisième personne. Les principaux objectifs des nombreuses missions proposées étaient de tuer des gens, tout en passant le plus inaperçu possible. Certes, en temps de guerre, c'est facile. Mais dans la mesure où la majeure partie des missions se déroulaient dans des pays civilisés, éloignés de tout conflit ouvert, rester discret devenait vite une gageure. Pour le reste, Code 47 a sans doute dessoudé plus de personnes en un jeu qu'il ne possédera de chemises dans une vie. Puisqu'il a jugé un jour que tuer, c'était pas bien, notre Code 47 s'est donc retiré dans un monastère sicilien afin de méditer sur son devenir (autant qu'il a pu méditer sur le non-devenir d'autrui). Certes, son comportement ne changera pas beaucoup puisqu'il restera toujours aussi bavard. En attendant, à force de traîner en Sicile, il se fera vite repérer par un criminel notoire qui fera en sorte d'essayer de tirer parti de toute cette expérience inutilisée. Du coup, Code 47 va rempiler dans l'assassinat. Mais cette fois-ci, pas question de se laisser manipuler. Code 47 a beau être un numéro, il n'en demeure pas moins qu'il va rappeler au reste du monde qu'il cherche à devenir un homme libre !



Le snipe sera toujours d'actualité, tant dans son utilité que dans son élégance.

Le nouveau moteur permettra d'afficher des formes plus complexes que dans le premier épisode… Matez les arbres !

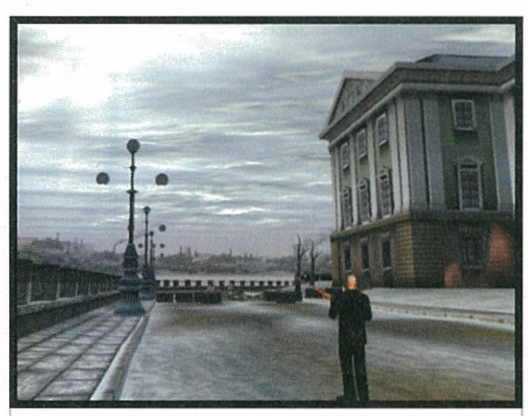


Laissez faire l'expert

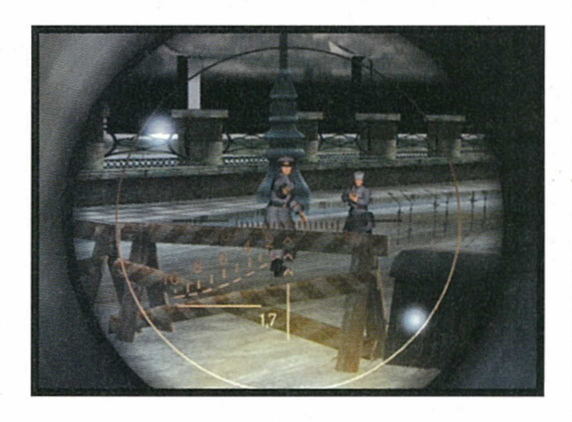
Comme dans le premier Hitman, Code 47 saura faire quantité de choses, et pas seulement dans « l'art » de buter autrui. Bon, en ce qui concerne cet aspect de son savoir-faire, ce sera presque de la routine. Comme d'habitude, il saura tenir un flingue tout en gardant son sang-froid. On retrouvera donc sa panoplie de super-défourailleur recouvrant un large spectre d'armes de tout calibre. Il y en a même certaines qui feront une apparition remarquée, et remarquable. Par exemple, en arme de contact, on aura droit à une hache de pompier, très rigolote sur les portes et sur les gens, ou encore, un fusil de sniper de 20 mm… Ce genre de chose qui démolit une épaule à cause de son puissant recul et qui dézingue un mec à 1 500 m.

Oui, ça « ventile » !

Notre Code 47 saura toujours passer inaperçu. Ainsi, on retrouvera avec plaisir sa capacité à cacher les corps, ou encore, à emprunter leurs sapes, histoire de faire moins croque-mort dans une assemblée de convives, tous plus ou moins crapuleux mais néanmoins habillés à la dernière mode sicilienne tape-à-l'œil. Cependant, il est à noter que la nouvelle I.A. du jeu nous interdira de s'approcher de trop près d'un groupe de gros méchants sans attirer dangereusement leur attention (eh oui, ces crapules se connaissent entre elles). De plus, courir dans la rue, même sapé avec des fringues empruntées, sera aussi considéré comme suspect.
Enfin, histoire d'être un peu plus fin dans ses occupations, Code 47 pourra dorénavant neutraliser ses victimes sans automatiquement les envoyer *ad patres*. Pour cela, il disposera d'un flacon de chloroforme, et d'un mouchoir propre afin d'endormir pendant un bon moment la victime. Et si ça ne suffit pas, d'autres gadgets, comme des dards empoisonnés, ou encore des armes neutralisantes du type flingue à balles caoutchouc, seront prévus. Moralement, c'est quand même plus propre que la strangulation.



La profondeur de champ sera bien supérieure à celle de Hitman 1.



Un monde plus beau, un monde plus grand, un monde d'amour (rayer la mention inutile)

Certes, le premier monde que Hitman nous proposait était déjà loin d'être dégueulasse, mais pour la circonstance il a bien fallu revoir de près ce très cher théâtre des opérations, pour peu qu'on puisse considérer un assassin comme un acteur, et ses victimes comme des figurants.
Pour commencer, toutes les missions de Hitman 2 se dérouleront dans de nouveaux environnements. On se promènera en Sicile, à Petrograd, dans le Japon traditionnel, en Malaisie et en Inde. En gros, que des pays peuplés de grands calmes. Histoire de donner davantage corps à tout ce joli background, on s'attend à ce que les rues soient peuplées d'une foule d'autochtones, et, afin de ne pas donner l'impression de visiter un parc d'attractions, les lieux visités devraient être plus vastes que dans le premier Hitman. C'est pas plus mal ; comme ça, on pourra sniper de loin… très loin.



Les innocentes futures victimes seront toujours autant hystériques.





Plus neuf qu'il n'en a l'air

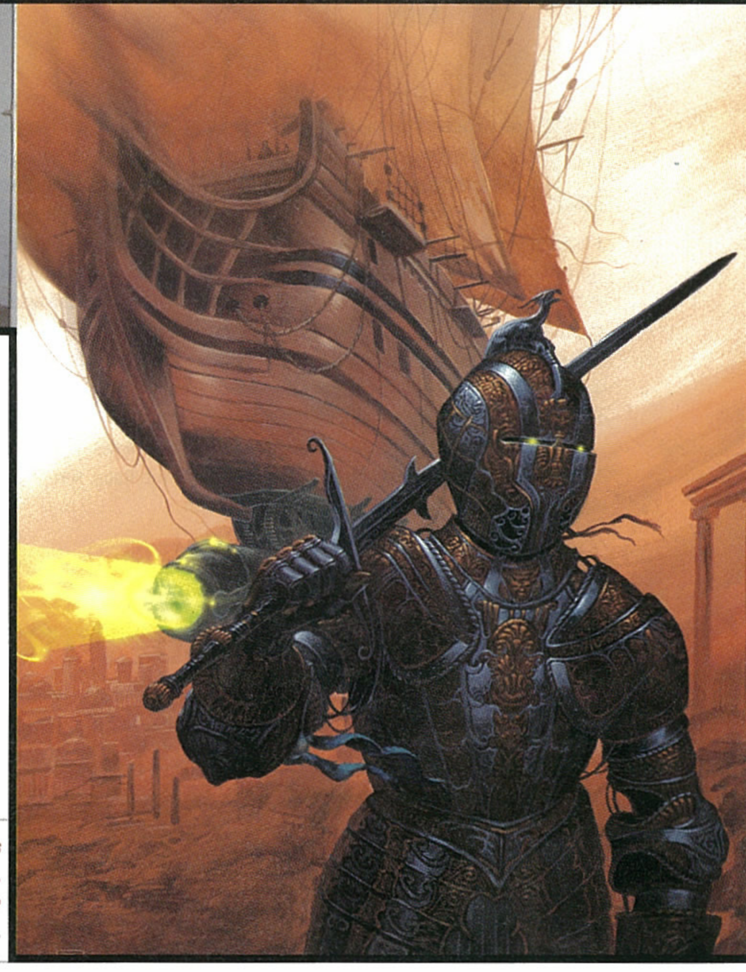
Et pour snipper de loin, il a fallu revoir le jeu d'une manière radicale dans sa technique. Pour commencer, les gens de Io Interactive ont refusé de se contenter d'une simple amélioration de leur moteur déjà existant. Sur ce coup-là, le moteur est tout neuf, même s'il n'en a pas l'air. Ainsi, la profondeur de champ a-t-elle été largement augmentée, nous permettant, justement, d'envisager le jeu sur de longues distances. De plus, en matière de jouabilité, Hitman 2 devrait être beaucoup moins rigide que son prédécesseur. Fini l'interface lourde et peu subtile qui nous permettait de mourir avec flegme et impuissance sous le feu nourri d'un ennemi narquois. Là, on devrait pouvoir changer d'armes avec une plus grande facilité.
En matière de gameplay, il y a aussi pas mal de modifications. On pourra, par exemple, sauvegarder quand on veut, où on veut. Et suivant le nombre de sauvegardes, le jeu nous proposera des bonus en fin de mission, du genre « accès à de nouvelles armes » (le côté financier du jeu ayant disparu). Enfin, on pourra jouer à la troisième comme à la première personne… C'est tellement plus rigolo, de voir de près les gens mourir !

Genre : Simulateur d'assassinage **Éditeur :** Eidos **Développeur :** Io Interactive **Sortie prévue :** Mars 2002

Contrairement à tous les autres arts, les jeux vidéo ont le potentiel d'être des œuvres non linéaires. Ce que j'entends par là, c'est que rien n'oblige leurs créateurs à nous imposer tout ce qu'ils ont dans la tête. Dans les autres arts, en revanche, on n'a pas franchement le choix : les mots, les phrases, les notes de musique, les images, les séquences, tout s'enchaîne selon un schéma préétabli, une trame immuable sur laquelle nous n'avons aucun pouvoir. Évidemment, chaque personne comprend différemment une même œuvre, car elle y projette des sentiments qui varient en fonction de sa sensibilité, de sa culture, de son histoire personnelle, de ses convictions, etc. Mais le message délivré par ces œuvres est univoque, alors que face à un jeu, le consommateur n'est plus seulement lecteur, spectateur ou auditeur ; il est également acteur. D'ailleurs, « jouer » vient du latin « jocare » : badiner, plaisanter. Merde, ça ne prouve rien. N'empêche. La différence fondamentale entre un jeu vidéo et n'importe quelle autre création de type artistique repose sur la notion d'interaction. Du coup, logique, les jeux qui me font le plus tripper sont ceux qui exploitent vraiment cette particularité, c'est-à-dire ceux qui nous offrent une vraie liberté d'action, par opposition avec ceux qui nous obligent à suivre une route toute tracée. Cela dit, je n'ai rien contre les routes toutes tracées. J'arrive même à comprendre que certaines fassent de véritables cartons commerciaux. Mais là où d'aucuns se laisseront séduire par un graphisme chatoyant, une narration savamment scénarisée et des énigmes stimulantes pour leurs neurones, moi je ne verrai qu'une histoire assez pauvre, artificiellement rallongée par une série de pièges. Comme un livre dont la difficulté consisterait à tourner les pages.



Frédéric Weil est tombé dans le jeu de rôle alors qu'il était tout petit. Il a fondé Multisim il y a dix ans, et il en est également le directeur éditorial.



Multisim Interactive ne crée pas des univers que pour le jeu vidéo. Yore, par exemple, est en passe d'être adapté en série animée et en long-métrage.

Multisim Int

Après avoir flashé sur Ryzom (voir Joystick n°132), j'ai rendu visite à ceux qui, dans l'ombre de Nevrax, ont joué un rôle plus que majeur dans la genèse de ce jeu : les créateurs de son univers. Multisim Interactive, c'est une bande de passionnés de jeux vidéo, de jeux de rôle, de littérature, de cinéma, de mythologie, de philosophie, de sociologie... qui gagnent leur vie à inventer des mondes qui apportent de la profondeur et de la cohérence aux jeux vidéo. Vous en rêviez ? Multisim le fait.

par Wanda

Création conjointe

Évidemment, cette façon de voir les choses impose quelques menus sacrifices sur le plan de la réalisation concrète, à commencer par le renoncement des créateurs de jeux à une certaine forme de toute puissance, à laquelle ils sont généralement habitués, surtout s'ils viennent d'autres arts. Car dans « créer un jeu vidéo », il y a bien entendu « créer », mais il y a aussi et surtout « permettre aux joueurs de créer leur propre expérience ». Oui, c'est une chose qui ne saute pas forcément tout de suite aux yeux. La première difficulté d'une approche de type « création conjointe » consiste donc, pour les développeurs, à renverser leur paradigme de départ et à réfléchir, avant toute chose, aux moyens d'expression qu'ils veulent offrir à leurs joueurs. La seconde grosse difficulté concerne ensuite la quantité de travail que sous-tend cette ambition de créer un espace où le

les inventeurs de mondes

Multisim Interactive



joueur va pouvoir s'exprimer. Où, idéalement, tous les joueurs pourront trouver leur compte. Cela implique l'existence d'un univers vivant, cohérent et intéressant... tout simplement ! Première solution à ce problème : on achète une licence et on exploite un univers déjà existant, qui non seulement remplit tous ces critères, mais offre aussi l'avantage d'être connu du public. Le seul hic, c'est que si les éditeurs rêvent de licences, elles représentent généralement un gros frein à la créativité des développeurs. En plus des restrictions budgétaires (qu'il s'agisse de contraintes assumées ou non par les éditeurs, genre « la licence a coûté très cher, on n'a plus de sous pour le reste » ou « pas besoin d'investir des fortunes en développement : avec un tel nom, les gens achèteront de toute façon »), elles imposent un canevas dont les développeurs ont parfois du mal à s'extraire. Du coup, l'autre solution consiste à se créer son propre univers à soi, pas cher et parfaitement adapté à son gameplay.

Univers polymorphes

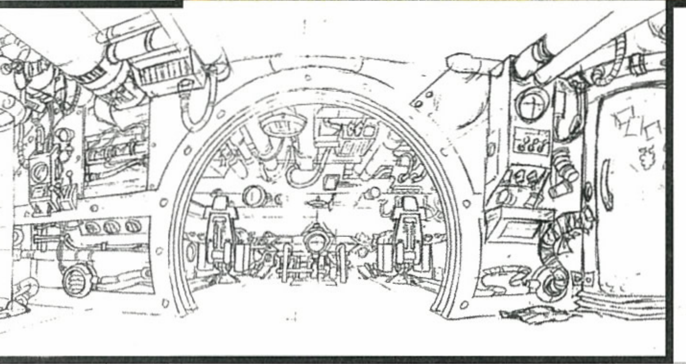
L'importance du travail sur l'univers dépend naturellement du genre de gameplay mis en place : pour un jeu massivement multijoueur comme Ryzom, la richesse et la cohérence de l'univers sont absolument primordiales. Pour un jeu solo qui refuse la linéarité, cet aspect est également crucial. En revanche, ça l'est beaucoup moins pour un projet plus linéaire... à première vue ! Car une histoire, quelle qu'elle soit, sera toujours plus forte si elle repose sur des règles qui vont au-delà de son simple cadre. Si elle repose sur un univers, quoi. De plus, l'existence d'un tel univers permettra ensuite de décliner le potentiel du jeu sur d'autres média, comme la littérature, le dessin animé, le cinéma, le jeu de rôle papier, le jeu vidéo, ce qui devrait également séduire les éditeurs, non ? Sauf que la plupart des jeux qui sortent ne brillent pas particulièrement par la densité et la profondeur de leur univers... Eh oui, l'écriture est souvent considérée comme la dernière roue du carrosse dans le processus de développement, et rares sont les studios qui font bosser des écrivains à plein temps. Or l'écriture interactive, c'est non seulement un métier à part entière, mais aussi une activité en passe de devenir une nécessité. Comme le marketing, le commercial, les études de marché ou la gestion d'une gamme de produits. C'est d'ailleurs pour ça que les développeurs reconnaissent avoir besoin des éditeurs. En revanche, sans doute parce que ça a un côté plus créatif que le marketing, nombre d'entre eux s'estiment encore parfaitement capables d'écrire des histoires à la fois riches et efficaces. Enfin, le jour où ils voudront changer d'avis, ils pourront toujours aller voir les mecs de Multisim, qui sont de vrais spécialistes de la question, qui adorent se prendre la tête sur des trucs en apparence ultra-insignifiants mais en fait pas du tout, et qui au final nous pondent des mondes aux petits oignons. Et là, tout est dit.



Dragon Hunters est une série animée et un long-métrage développés par Futurikon, dont Multisim Interactive conçoit l'adaptation en jeu vidéo. Des négociations avec des éditeurs et des studios de développement sont actuellement en cours.



La création de Ryzom, le somptueux jeu de rôle massivement multijoueur développé par Nevrax et prévu pour fin 2002 (voir Joystick n° 132), est l'œuvre de Frédéric Weil, directeur éditorial et fondateur de Multisim, et de Philippe Nouhra, concepteur de jeux. Pendant la première année de développement du jeu, ils ont reçu le soutien de trois autres gars de Multisim : Sébastien Joncoux et Cyrille Daujean sur le gameplay, et Régis Jaulin sur l'univers.



Malo Korrigan est une série animée (en cours de production) et un long métrage développés par Futurikon, dont Multisim Interactive conçoit également l'adaptation en jeu vidéo.

Interview de Sébastien Joncoux

directeur de production de Multisim Interactive

JOYSTICK : VOUS INTERVENEZ GÉNÉRALEMENT À QUEL MOMENT, DANS LA RÉALISATION D'UN PROJET ?
Sébastien Joncoux : Les développeurs se préoccupent souvent très tard de la cohérence de leurs scénarios. Dans ces cas-là, on fait plutôt office de pompiers : on essaie tant bien que mal d'harmoniser toutes les idées hétéroclites générées pendant la production du jeu. Mais on préfère intervenir le plus en amont possible.

VOTRE DÉMARCHE EST BIEN REÇUE PAR LES DÉVELOPPEURS ?
En fait, on parle assez peu de ce qu'on fait. On essaie de créer des univers forts, ultra-construits, mais surtout sexy, c'est-à-dire capables de plaire à des gens qui n'ont pas envie de se prendre la tête. Notre travail est réussi quand on ne le voit pas. De la même manière, notre approche plaît aux développeurs parce qu'on comprend ce qu'ils recherchent, mais qu'on leur épargne la description de tout ce qu'on réalise en interne, en documentation, brainstorming et compagnie. Il faut savoir que nous, nos outils de travail s'appellent Word et Excel. On écrit des textes, on fait des tableaux et des schémas...

TOUT ÇA N'A PAS L'AIR TRÈS FUN !
Au contraire. Je pense que c'est là qu'on s'éclate le plus : dans le travail sur le concept. Là, on est vraiment au cœur de l'imaginaire. On peut se concentrer intégralement sur notre métier, sans être stressé ni limité par des contraintes de production. Et puis c'est fun parce qu'on est une petite équipe de gens complémentaires, avec des idées qui fusent très vite. C'est clairement depuis que je suis à Multisim que je m'éclate le plus intellectuellement.

OÙ EST-CE QUE VOUS PUISEZ VOS INSPIRATIONS ? VOUS N'AVEZ PAS PEUR QUE VOTRE IMAGINATION SE TARISSE UN JOUR ?
Tout est encore vachement structuré autour des mythes fondateurs du panthéon grec et latin, des légendes issues des diverses autres mythologies. Mais au fur et à mesure que le temps passe, les thématiques se renouvelleront, ou prendront une résonance plus folle. Aujourd'hui, par exemple, on peut raconter des histoires cyberpunk, parce qu'on commence à savoir ce que c'est. L'attentat de New-York nous le montre, les mégacorps qui peuplent notre planète aussi : on vient d'entrer dans l'ère cyberpunk. On peut donc écrire dessus. Mais dans cinquante ans, notre problématique aura changé, car elle se sera nourrie de ce que notre société aura généré comme nouveaux mythes. Donc non, je n'ai pas peur qu'on s'épuise.

EST-CE PAR MANQUE D'UNIVERS FORTS QUE LES FILMS TIRÉS DE JEUX VIDÉO SONT AUSSI NULS ?
J'appellerais plutôt ça des adaptations outrancières de licences. Lara Croft en film, c'est l'exemple type du pur fantasme de producteur. Final Fantasy ressemble déjà davantage à un bon film, même si ça n'est pas encore ça. Le scénario est encore un peu indigent à mon goût et, surtout, je trouve dommage qu'il n'y ait quasiment pas de lien entre le film et les jeux. Mais je pense qu'on va y venir de plus en plus. On va réussir à faire de vrais scénars à partir de jeux. Il faut dire que les techniques d'écriture sont différentes, et que les gens du cinéma ont du mal à rendre linéaire un truc qui ne l'était pas. Ils ont compris qu'il y avait des choses à faire à partir des jeux, qu'il y avait là des univers forts et qui touchent les gens, mais ils n'ont pas encore réussi à capter l'esprit de ces univers et à les magnifier par une histoire forte. Mais il s'agit surtout d'un apprentissage d'écriture.

EST-CE QUE VOUS CHERCHEZ À CRÉER UN MONDE IDÉAL, LORSQUE VOUS TRAVAILLEZ SUR UN JEU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR ?
Je ne crois pas qu'on essaie de créer des utopies. Il y a une vieille malédiction chinoise qui dit : « Puisses-tu vivre en des temps intéressants ». Personne ne souhaite connaître des périodes vraiment troublées dans la vraie vie. En revanche, pour le massivement multijoueur, c'est typiquement ce qu'on cherche à atteindre. La difficulté, ensuite, sera de créer des systèmes déséquilibrés équilibrés, c'est-à-dire de fournir aux joueurs les moyens de renverser toutes les situations, quelles qu'elles soient, afin de générer des va-et-vient permanents.



Multisim Interactive travaille aussi sur des licences maison, comme Nephilim, le jeu de rôle phare de Multisim, qu'il adapte en jeu vidéo à la fois solo et multijoueur. Son exploitation en BD et en long-métrage est également en cours.



MAIS SI TOUT LE MONDE DÉMARRE AVEC LES MÊMES CHANCES, EST-CE QUE CE N'EST PAS UN PEU PLUS JUSTE QUE DANS LE MONDE RÉEL ?
Je crois que la reconnaissance sociale est un des carburants fondamentaux du massivement multijoueur. Comme elle est bâtie sur la différence, sur le fait d'être une individualité identifiable par les autres, respectée et connue du plus grand nombre, la discrimination se développe rapidement. Et même si elle est en principe davantage basée sur le mérite que dans la vraie vie, il suffit de voir le business qui tourne autour des objets d'EverQuest, Ultima Online et compagnie, pour se rendre compte que les barrières entre vie réelle et vie virtuelle ne sont pas aussi étanches que ça et que le massivement multijoueur est un pur produit de notre société. Mais à côté de ça, c'est aussi un vrai laboratoire social, où les joueurs vont pouvoir tester un certain nombre de choses et résoudre un certain nombre de questions par rapport à leur positionnement dans la société.

bêta version





Mille et une façons de crever.

Les tentatives pour transposer un jeu à succès dans un autre registre ont souvent été des semi-échecs. X-Com, par exemple, a pas mal souffert de son transfert en shoot spatial. Même leçon pour Battle Isle ou Sim-Copter, qui n'auraient jamais dû quitter leurs gentils univers 2D. Pourtant, les développeurs de Command and Conquer : Renegade semblent avoir décidé de continuer de presser le citron sur cette licence prestigieuse, non seulement avec Tiberian Sun, Red Alert et C&C2, mais aussi en s'attaquant au domaine de la 3D. Le joueur ébahi va ainsi rentrer dans le monde troublant, mais excitant, du shoot à la première personne.

bob arctor

Command and Conquer : Renegade

Pour un peu, je m'attendais à un add-on, un de plus, pour C&C2 ! Eh ben non, je me suis souvenu à temps que Renegade est un FPS dans la plus pure tradition de l'action/aventure, enfin plutôt de l'action/action.

De la 2D à la 3D

Alors que des gens manquant d'un peu d'imagination auraient tenté de faire un jeu à la sauce Battlezone (en se contentant de transposer tout l'univers de Westwood et en lui donnant un goût de réalité virtuelle à la petite semaine), Renegade nous éloigne un poil des concepts habituels du développeur en nous mettant dans la peau d'un soldat digne de cette vieille pétasse de Tigra. Mais si, Tigra, vous savez, la nana de Missions-Taïga, l'add-on pour Red Alert où on baladait un petit personnage au joli cul (en fait, l'imagination jouait beaucoup, son globe fessier en 2D devait faire trois pixels de haut). Tigra, cantinière dans la Delta Force, qui devait progresser dans les cartes en éliminant ses ennemis grâce au snipe. En y réfléchissant, c'était une sorte de Commandos avant l'heure. En y réfléchissant encore, elle s'appelait Natacha et pas du tout Tigra, qui était le prénom de mon premier hamster unijambiste. Dans Renegade, on incarne un monsieur du





GENRE : QUAKE-LIKE
MACHINE : PC CD-ROM
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD STUDIOS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : JANVIER 2002

L'une des premières missions où on participe de près à un débarquement.



Notre bande de potes. Contrairement aux apparences, ils bossent tous dans la sociologie ou dans des domaines scientifiques.



Des maps tellement grandes, que l'on met des plombes à les traverser.





camp GDI (les bons cons de service), qui va devoir infiltrer le NOD (les méchants, rouges, car probablement communistes) et dominer le monde avec son armée de trois amis. Au départ, le jeu devait être un shoot d'action à la troisième personne, mais les mauvaises versions de Tomb Raider s'amoncelant les unes dans les autres, les développeurs ont percuté sur le fait que ce type de vision était finalement un choix bien sot pour un jeu de ce genre. Au fil des salons (on le voit traîner timidement depuis 1999), notre intérêt pour le produit avait décru au fur et à mesure que d'autres titres, tels que Red Faction, s'annonçaient comme bien plus prometteurs.

Un univers connu de l'amateur

Renegade se déroule dans l'univers de Command and Conquer, rien de moins. On retrouve à peu près toutes les troupes présentes dans le premier jeu (et bien d'autres en sus). Mais, bien plus impressionnant encore, les véhicules et les bâtiments sont grandeur nature. Figurez-vous que la centrale nucléaire, haute de cinquante mètres, en jette autrement plus que l'icône isométrique pourrave du premier jeu. Côté technique, on est toujours au sein d'un moteur 3D classique, mais qui se permet tout de même de beaux effets de particules, une grosse fluidité, et qui affiche des cartes immenses (70 000 polygones) bâties d'un seul tenant, sur lesquelles sont posées des bâtisses dans lesquelles on peut pénétrer (sans chargement, s'il vous plaît) pour parcourir tous les étages. Si visiter une cahute de communication tient plus de la balade au sein d'un pavillon témoin de 15 m2 à Mantes-la-Jolie, pénétrer dans une usine de production ou dans l'une de ces raffineries pourra nous prendre une bonne demi-heure pour terminer l'exploration, en courant entre les ennemis comme une petite folle. Bref, c'est gigantesque, et ce dès la première mission. Traverser certaines maps peut parfois prendre plusieurs heures.
Les développeurs de Westwood ont bien assuré, question level design : au lieu de nous assener des attaques de bases, ils ont décidé de nous emmener dans des endroits fort différents de ceux visités dans C&C. Même si on n'aura pas le droit à une visite du parc ornithologique du coin, on ira dans des environnements bien moins high-tech, tels qu'une ville prise d'assaut par des armées d'ennemis (y en a vraiment des tonnes), ce qui fera prendre au jeu des allures de Rogue Spear futuriste. D'autres missions nous transporteront dans des souterrains, sur un cargo ou dans des zones désertiques.

Fusil passion, fusil plaisir

Renegade est un jeu agressif sans être sanglant. Bref, c'est un shoot de chez shoot. Ici, on est bien plus près d'un Serious Sam dans toute sa splendeur violemment idiote que d'un Half-Life. Les énigmes présentes dans le jeu sont accessibles et pourront être résolues par les entités biologiques les moins complexes du globe, comme les gardons, le lichen, ou même moi. Vu la fluidité du moteur, le jeu se permet de nous envoyer des tonnes d'ennemis sur le coin de la tronche, comme c'est pas permis : parachutages, héli-treuillages... C'est tout juste s'ils ne nous les balancent pas à la catapulte. En gros, il ne se passe pas vingt secondes sans qu'on ait à éliminer quelqu'un et, oh que c'est agréable, ce quelqu'un n'apparaît pas mystérieusement derrière une porte, comme par magie. Tout le plaisir de la chasse au daim est là : les ennemis possèdent de nombreuses zones où leur infliger des blessures. On les touche à l'épaule : ils reculent sous l'impact en couinant ; à la tête : ils rejoignent leur créateur ; dans l'estomac : ils perdent tout contrôle d'eux-mêmes et se mettent à tirer des rafales par terre. Dans les cieux, on peut voir un balai incessant d'unités aériennes combattant entre elles, faisant juste quelques passages de reconnaissance, ou nous attaquant comme ça, par pur vice. Rien n'empêche, d'ailleurs, d'en abattre quelques-uns à l'occasion, histoire de se garantir par la suite une progression plus facile sur le terrain. Les missions sont totalement dynamiques et possèdent des objectifs changeant constamment pendant le déroulement du jeu. Bien souvent, on devra libérer des zones de contraintes telles que la présence de certains ennemis (des batteries de missiles antiaériens), de façon à permettre un débarquement des troupes alliées qui viennent combattre à nos côtés (et nous accompagnent parfois lors de la prise d'assaut d'un bâtiment). L'aspect Command and Conquer est totalement respecté de ce point de vue-là.

Dehors tout comme dedans

Renegade, c'est pas qu'un immense Gymkhana : on peut s'embarquer à l'intérieur d'une multitude de véhicules des deux camps pour s'assurer une progression aisée, et forcer

Explosions, débris et particules sont au rendez-vous.



MULTIJOUEUR : DES TAS DE PROMESSES BIEN SYMPATHIQUES

La cerise sur le gâteau, c'est probablement le mode de jeu multijoueur. Outre les habituels Kings of the Hill et autres deathmatch, Renegade propose tout simplement le mode Command and Conquer, où les deux camps s'affrontent pour chercher à se détruire l'un l'autre. Malheu-reusement, on n'a pas pu tester cette possibilité du jeu pour cause de plantage. Cependant, elle est plus que prometteuse puisque les deux joueurs devraient pouvoir effectuer des achats de matériel d'hommes, de moissonneuses de Tiberium et autres trucs qui permettraient à Renegade de ressembler à une immense partie 3D de C&C.

bêta version

Command and Conquer : Renegade



Et hop, un petit coup d'Égypte pour dépayser le joueur !



Une raffinerie de Tiberium. Vue d'en bas, ça change.





Une fois de plus, on sauve les scientifiques, et on laisse les militaires derrière.



Renegade n'est pas une sorte de Battlezone, mais un bon vieux shoot dans l'univers de C&C.

les barrages les plus résistants. À ce moment, le jeu passe en vue à la troisième personne (que l'on peut aussi activer pour le héros mais, à quoi bon ?). Au passage, on remarque de nombreux ennemis présents dans les jeux du studio : les tanks invisibles, les hélicoptères Orca, mais aussi les dingos armés de lance-flammes ou de lance-tiberium radioactif.
L'I.A. des unités, sans être la meilleure jamais vue sur un jeu de ce genre, se distingue toutefois des poncifs habituels. Tous les ennemis sont dotés d'oreilles et d'une ouie dont ils se servent, et ils n'hésitent pas à se planquer (de préférence dans des recoins sombres) pour nous snipper en toute tranquillité. Si on se planque derrière un mur, ils essayent de le contourner, accroupis, en straffant comme des gros chiens. Parfois ça marche, parfois moins, et ces petits malins se font châtier à coups de headshots.

Des armes par millions

Ouah, là j'ai osé le titre accrocheur. Par millions, ben voyons, rien que ça. En vérité, c'est presque véridique, et j'exagère à peine puisqu'on n'en dénombre pas moins de vingt-trois. Si je vous passe tous les détails sur les fusils de snipe, lance-flammes, mitrailleuses, lance-grenades et autres trucs, sachez que l'on accède aussi à des armes de destruction tout droit tirées des archives de C&C, à savoir le canon à ions et le missile nucléaire. L'utilisation est simple : on pose une balise à l'endroit où l'on souhaite que ça pète, et on court très vite, loin de l'épicentre. Si dans la bêta, l'explosion atomique était vraiment bof, on se rattrape très largement avec le canon à ions : les nuages s'amoncellent, des particules remplissent l'atmosphère, et un immense rayon laser surgit des cieux pour frapper la cible choisie. Non non, les développeurs n'ont jamais lu Akira.

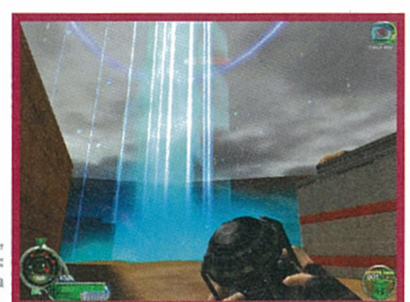
Ne boudons pas notre plaisir !

Si la balade dans l'univers d'un jeu de stratégie temps réel représenté en 3D vous tente, ce jeu semble fait pour vous. Toutefois, résumer Renegade à cette seule caractéristique est bien trop réducteur : c'est tout de même l'un des shoots les plus accrocheurs auxquels j'aie pu jouer depuis un certain temps. On retrouve le plaisir d'abattre des gens les uns après les autres, sans d'autres motivations que vouloir faire joujou avec un râtelier d'armes d'une variété qui ferait rougir de honte des mouvements ultra-nationalistes. Pour l'instant, seuls sont à déplorer quelques bugs d'I.A. (des ennemis qui restent bloqués en attendant de crever, comme choqués qu'on puisse leur tirer une balle dans la tête), quelques effets de clipping çà et là et des niveaux qui plantent au hasard. Renegade ne sera certainement pas le FPS du XXIe siècle, loin s'en faut. Pourtant il a réussi à me maintenir une bonne douzaine d'heures en haleine, au garde à vous, parcourant les nombreux kilomètres que comporte une map du jeu.





Les gâteries du NOD : les tanks invisibles.



« Canon à ions, canon dans le... » : j'ai longtemps dit ça en jouant à C&C.



Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



122 Tests : Call To Power 2, Airfix Dogfighter, Tomb Raider V, Battle Isle : The Androsia War, Starfleet Command II, Screamer 4x4, Project IGI
Sur le CD : Dave Mirra Freestyle BMX, Links 2001, Midtown Madness 2, F1 Championship 2000, Sheep, Stunt GP, Project IGI
Soluce : Monkey Island 4 - **Aide de jeu :** Baldur's Gate 2 (suite)

123 Tests : Giants, Everquest, Tiger Woods PGA Tour 2001, Mechwarrior 4, La Bataille d'Angleterre, American Mc Gee's Alice, Oni
Sur le CD : Oni, Mechwarrior 4, Starship Troopers, Tomb Raider 5, Swat 3 Elite Edition, Quake 3 Team Arena
Soluce : Monkey Island 4 (suite) - **Aide de jeu :** Projet IGI

124 Tests : Black and White, The Moon Project, Severance : Blade of Darkness, Age of Sails 2, Deep Space Nine : The Fallen, Worms World Party
Sur le CD : Diablo II, Giants, Gunman, Fallout Tactics, F1 Racing Championship
Soluces : Giants, Hitman

125 Tests : Fl Racing Championship, Off Road, Le Destin du Dragon : Les Trois Royaumes, Hostile Waters, Star Trek Away Team
Sur le CD : Conflict Zone, Desperados, Colin McRae Rally 2, The Moon Project, NBA Live 2001, Serious Sam
Soluces : Alice - **Aide de jeu :** F1 Racing Championship

126 Tests : Desperados, Fallout Tactics, Tropico, Tribes 2, The Settlers 4, 767 Pilot in Command, Les Sim's Surprise-partie, Summoner
Sur le CD : Arcanum, Settlers 4, Operation Flashpoint, Clive Barker's Undying, Gore - **Soluce :** Deep Space Nine
Aides de jeu : Desperados 1re partie, F1 Racing Champinship : Le Grand prix d'Imola, le Grand prix de Barcelone; le Grand prix d'A1 Ring

127 Tests : Conflict Zone, Independence War 2 : The Edge of Chaos, Eurofighter Typhoon, Battle for Nabooo, Empereur : La Bataille pour Dune, Z : Steel Soldiers
Sur le CD : Cycling Manager Demo, Star Trek Away Team, Nascar 4, Roland Garros 2001, Summoner, Merchant Prince II
Aides de jeu : Desperados 2e partie, F1 Racing Champinship : Le Grand Prix de Monaco

128 Tests : Airport 2000, Alone in the Dark 4, Anachronox, Cycling Manager, Data Sudden Strike, Dragon Riders, Europa Universalis
Sur le CD : I-War 2 : Edge of Chaos, Echelon, Z : Steel Soldiers, Creature Docking Station, Gangster 2
Aides de jeu : Fallout Tactics, Réglages F1 Racing Championship : Grand Prix de Montréal, de Nürburgring, de Magny-Cours, de Silverstone, d'Hockenheim et de Budapest

129 Tests : Arcanum, Max Payne, Throne of Ball, Add-on Diablo II, Echelon, Train Simulator, Fly! 2, Mech Commander 2, Myst III
Sur le CD : Throne of Darkness, IL2, Anachronox, Alone in the Dark 4, Startopia, Mech Commander 2
Aides de jeu : Alone in the Dark 4, Réglages F1 Racing Championship Le Grand Prix de SPA, Le Grand Prix de Monza

130 Tests : Throne of Darkness, Red Faction, Codename Outbreak, Project Eden, Spider-Man, Atlantis III, Evil Twin : The Cyprien's Chronicle, Ultima Online : Third Dawn
Sur le CD : Spider-Man, Rally Championship 2002, Stronghold, Evil Twin, Aliens vs Predator 2, Project Eden
Soluces de jeu : Max Payne, Myst III, **Aides de jeu :** F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

131 Tests : Commandos 2 : Men of Courage, Tennis Masters Series, Kohan : Immortal Sovereigns, Le Maître de l'Atlantide : Poséidon, Stronghold, Conquest : Frontier Wars
Sur le CD : Master Rallye, Max Payne, Red Faction : Final Demo, Super Bust A Move, Swat 3 The Game of the Year, Tribes 2, Xplane 6.04
Soluces de jeu : Commandos 2 : Men of Courage, Myst III

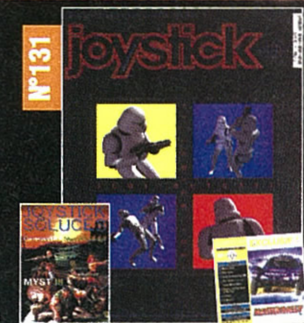














COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❒ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 38 F le numéro (frais de port gratuits) soit un total de .... F

92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131

❒ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
À 49 F le numéro,soit un total de .... F

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de .... F

HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro,soit un total de .... F

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❒ Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

PvP
Player versus Player. Possibilité de combattre d'autres joueurs dans un MMORPG.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

Skirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Spawn
La zone de spawn (pondre) est le lieu où les monstres sont générés et apparaissent.

Stand Alone
Un jeu « debout seul » est un add-on qui ne nécessite pas le jeu original pour fonctionner.

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

Et un mot rare et bizarre de plus. Appelons ça un mot rarebi.

MOULINEX

Lexique

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

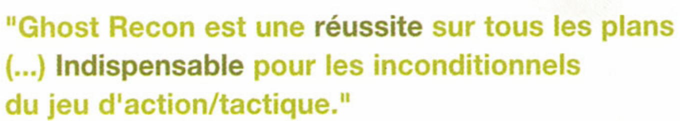
Straffer
Action de se déplacer « en crabe » dans un jeu. Bref, le perso bouge sur un axe parallèle à l'écran.

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.

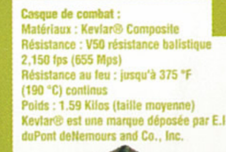
XP
Points d'expérience acquis dans un jeu de rôle.

COLLECTION PRINTEMPS/ETE 2008



"Ghost Recon est une réussite sur tous les plans (...) Indispensable pour les inconditionnels du jeu d'action/tactique."

16/20
JEUXVIDEO.COM



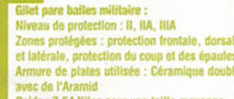


Casque de combat :
Matériaux : Kevlar® Composite
Résistance : V50 résistance balistique 2,150 fps (655 Mps)
Résistance au feu : jusqu'à 375 °F (190 °C) continus
Poids : 1.59 Kilos (taille moyenne)
Kevlar® est une marque déposée par E.I. duPont deNemours and Co., Inc.







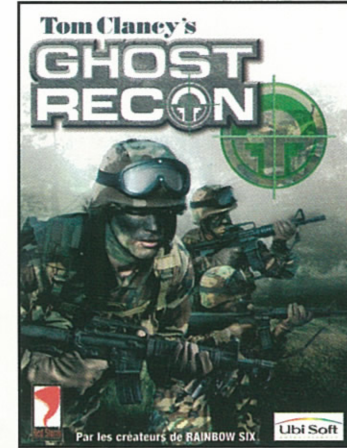


Fusil d'assaut M4 :
Taille : 39.63 inches (100.66 centimètres)
Poids (vide) : 5.6 pounds (2.54 kilogrammes)
Calibre : 5.56mm (.233 inches)
Vitesse à la sortie du canon : 2,900 pieds (884 mètres) par seconde
Puissance de feu : 700-1000 rds/min
Capacité du chargeur : 20 ou 30 balles

Gilet pare balles militaire :
Niveau de protection : II, IIA, IIIA
Zones protégées : protection frontale, dorsale et latérale, protection du coup et des épaules
Armure de plates utilisée : Céramique doublé avec de l'Aramid
Poids : 7.54 Kilos pour une taille moyenne
Eléments additionnels : Extérieur en nylon imperméable avec des panneaux balistiques amovibles.
Pochettes sur le devant pour les chargeurs du pistolet et du fusil d'assaut, la radio, la lampe de poche et la grenade.



- La technologie militaire de demain est à votre disposition : utilisez les armes et les équipements d'infanterie les plus récents.
- Des combats d'infanterie ultra réalistes grâce à 600 mouvements en motion capture.
- Gérez vos pelotons en temps réel grâce à une carte de commandement stratégique.
- Distribuez des points d'expérience pour que vos soldats améliorent leurs compétences en endurance, leadership, maniement des armes, et furtivité.
- Multijoueurs : jusqu'à 36 adversaires en deathmatch et en modes coopératifs.



Par les créateurs de Rainbow Six, Tom Clancy's Ghost Recon est un jeu d'action/stratégie à la première personne dans lequel vous devrez prendre la tête d'un peloton de commandos dans un futur proche particulièrement mouvementé. Vous faites partie d'une unité spéciale des forces des Etats-Unis surnommée "les Ghosts", et vous disposez de l'armement issu des dernières technologies de l'armée.

Plus d'informations sur www.ghostrecon-fr.com









